Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE!

DVD LEVEL

La același preț

JOC FULL!



HITMAN codename 47 + S.W.I.N.E.

Primul episod al unei serii legendare

Games, Hardware & Lifestyle ● Februarie 2006

13,5 LEI NOI (135.000 LEI)

Calcă pedala!

GT LEGENDS

ÎNDEAJUNS DE BUN CÂT SĂ-ȘI MERITE PE DEPLIN NUMELE

Să deschidem ochii!

NEW GAMES JOURNALISM

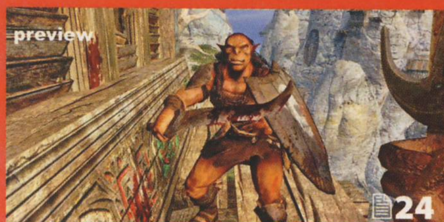
SAU DE CE NU AR TREBUI SĂ NE MULȚUMIM CU MAI PUȚIN

TOM CLANCY'S

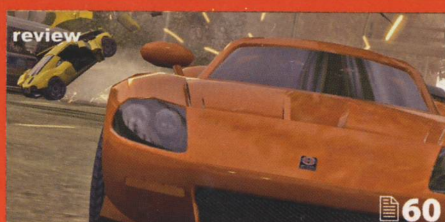
PREVIEW

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

ÎNVĂȚAȚI DIN NOU SĂ UMBLAȚI ÎN UMBRĂ



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC



BURNOUT: REVENGE



CELE MAI BUNE VOLANE PENTRU MANIACI



DEMOS ANKH ■ GT LEGENDS ■ NIGHT WATCH ■ PIZZADUDE: SPECIAL DELIVERY ■ THE STALIN SUBWAY ■ STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE **MODS** MISSION IMPOSIBLE - NEW DAWN ■ ROME TOTAL REALISM 6.0 GOLD ■ ULTIMA V: LAZARUS ■ UT2004 MEGAPACK **FILME** ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS ■ PROJECT OFFSET ■ SILENT HILL THE MOVIE ■ SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT **UTILITARE** DAEMON TOOLS 4.03 HOME EDITION ■ FIREFOX 1.5.0.1 RC1 ■ ALCOHOL 120% 1.9.5.3105 ■ SUPER DVD CREATOR 9.0 ■ WINZIP 10.0 ■ MIDI TO MP3 MAKER 3.0.46 ■ AVI JOINER 1.0.43

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactor-șef adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

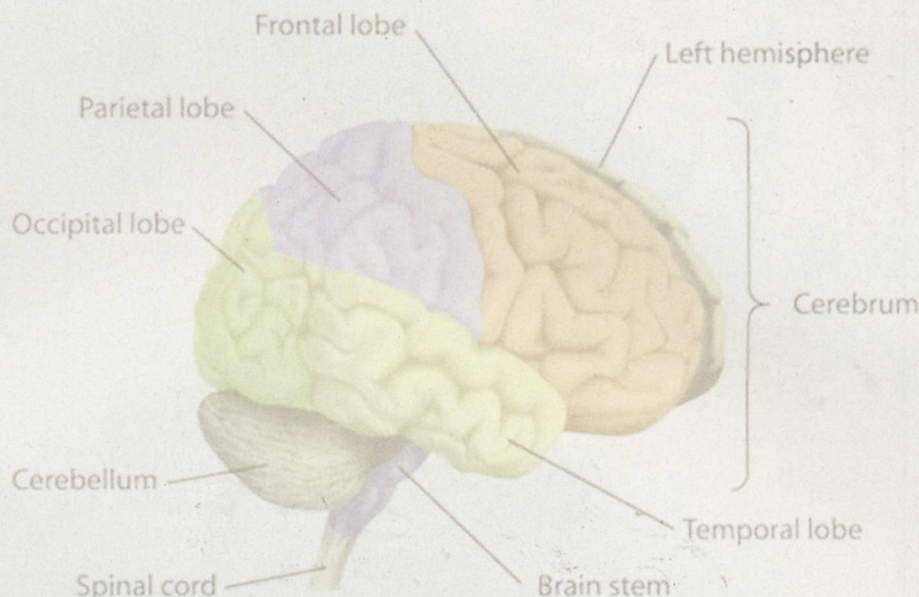
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda Rt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 25.000 de exemplare.



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2004 - octombrie 2005), LEVEL are 105.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:



A devenit o obișnuință regretabilă ca la fiecare început de an lucrurile să fie amorțite. Jocuri nu există, iar industria se face că doarme. Așa că ne vedem în ingrata situație de a nu prea avea ce jocuri să testăm. Din fericire, ne-am adus rapid aminte de faptul că există și alte lucruri în lumea asta a noastră decât review-uri. Așa că am plusat la rubricile aferente și am reușit să propunem îndeajuns de multe subiecte interesante cât să mai dezmorțim atmosfera.

Acestea fiind spuse, să trecem la cele două subiecte pe care voiam să le amintesc aici, în editorial. Primul dintre ele se referă la introducerea unei noi rubrici, Special, care va aborda de acum înainte subiecte mai complexe, prin intermediul unor articole de fond. Este ceva ce ne-am propus să facem de foarte multă vreme, dar, eh, mai bine mai târziu decât niciodată. Așteptați-vă, așadar, să aveți de acum înainte parte de articole ce ies din tipar, combină idei, propun soluții și, în general, încearcă să deschidă ochii. Nu întâmplător, primul astfel de articol se referă la un subiect care a fost prea puțin mediatizat pe piața românească. Este vorba de modul în care este privit jurnalismul de jocuri, ce ar trebui el să facă și care este modul prin care tu, cititorul, poți să obții ceea ce vrei dintr-un articol. Chiar dacă ar putea să pară un subiect orientat strict către cei interesați de modul în care este construită o revistă sau un stil de scris, articolul din acest număr („New Games Journalism") este departe de a fi unul restrictiv. Dacă ai citit în viața ta măcar o dată un articol despre un joc, dacă ai deschis cel puțin o revistă de profil sau un site de specialitate, dacă obișnuiești să te dai pe forumuri și să îți împărtășești părerea despre jocuri cu alți pasionați, atunci trebuie să arunci o privire peste acest articol.

Numărul al doilea pe ordinea de zi este competiția „Tu Faci Jocurile". Chiar dacă relaunch-ul revistei de acum o lună, cu tot ce a însemnat asta (design grafic, modificarea structurii interne, adăugarea de rubrici noi etc.) ar fi putut să pară lucrul cel mai important care s-a întâmplat în numărul de ianuarie 2006, ei bine, nu este așa. „Tu Faci Jocurile" este o competiție la care am visat de mai mulți ani, dar care nu ar fi avut nici o șansă în condițiile în care nu ar fi existat competitori. Din fericire, lucrurile s-au schimbat, iar în 2006 am putut în sfârșit să ne vedem visul realizat. Departe de a fi o simplă metodă de promovare a revistei, „Tu Faci Jocurile" s-a născut din dorința noastră de a împinge lucrurile mai departe în industria locală. Să fie totuși clar, nu este un gest altruist, noi ca revistă depinzând direct de succesul acestei industrii locale. Ideea de a „forța" mâna unor tineri români talentați, de a oferi unor echipe tinere posibilitatea de a face ce și-au dorit dintotdeauna, pentru prima oară, de a încerca să pornească ceva ce, la câtă pasiune și inteligență avem în țara asta, trebuia să se întâmple mai demult... asta este în spatele acestei competiții. Visul nostru este ca această idee să crească și să ne vedem peste un an, doi, cu proiecte demne de bugete mari, pentru care să se bată un EA, Activision sau Valve. Până acum, lucrurile stau mai bine decât ne-am așteptat. Avem cel puțin 10 proiecte deja înscrise în competiție, iar de luna viitoare sperăm să vă putem prezenta ceva concret din acestea. Cu alte cuvinte, keep them coming! O să iasă ceva extraordinar!

■ **Mitza**

TOP 3 / REDACTOR



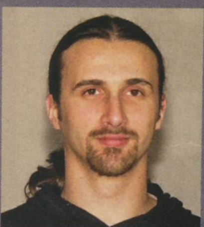
Mitza
1. Burnout: Revenge
2. GT: Legends
3. Sniper Elite



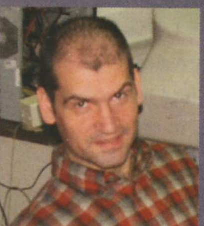
cioLAN
1. Ultima V: Lazarus
2. Burnout: Revenge
3. GT Legends



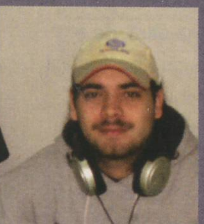
BogdanS
1. Samsung SyncMaster 770P
2. Hercules DJ Console MK2
3. Panasonic DMC-FX9EG-K



Locke
1. Auto Assault Beta
2. GT Legends
3. Sniper Elite



Marius
1. GT Legends
2. Sniper Elite
3. Supreme Ruler 2010



Rzarectha
1. GT Legends
2. Sniper Elite
3. NBA Street Showdown



KiMO
1. GT Legends
2. Sniper Elite
3. Burnout: Revenge

cuprins cd/dvd

Demo

Ankh (DVD)
Castle Wars (DVD)
Gems Cubed
GT Legends
Mad Tracks (DVD)
Night Watch (DVD)
PizzaDude: Special Delivery (DVD)
The Stalin Subway (DVD)
Stubbs The Zombie

Media

Filme

Act of War Expansion (DVD)
Commandos: Strike Force
Enemy Territory: Quake Wars (DVD)
Film Effects in the Source Engine (DVD)
Lost Planet
Project Offset (DVD)
Romble Roses XX
Silent Hill The Movie (DVD)
Splinter Cell 4 (DVD)
Timeshift (Stoptime)

Imagini

Dark Messiah of Might and Magic
Microsoft Flight Simulator X
Ghost Recon: Advanced Warfighter

Screensaver

3D Spooky Halloween

Wallpaper

Burnout: Revenge
Antivirus
Anti Trojan Elite 3.4.4
Microsoft MS Removal Tool 1.12
StarForce SafenSec Plus 2.19

Drivere

.NET Framework (DVD)
ATI Catalyst 5.13 cu Control Center (DVD)
ForceWare 81.98 (DVD)

Freeware

ATI Tray Tools 1.0.5.815
aTuner 1.9.40.8198
DAEMON Tools 4.03 Home Edition
Firefox 1.5.0.1 RC1 (DVD)
Microsoft AntiSpyware 1.0.701b
QuickTime Alternative 1.68
Vista Transformation Pack 3.0 (DVD)

Patch

Age of Empires 3 1.0 to 1.0.3 (DVD)
Brothers in Arms: Earned in Blood 1.02
Stubbs The Zombie 1.01
UFO Aftershock 1.1 to 1.2
Ultima V: Lazarus 1.1 (DVD)
Vampire: The Masquerade Bloodlines 2.0 (DVD)
X3: Reunion 10 to 1.3 (DVD)

Shareware

ACDSee Pro 8.0 build 67 (DVD)
Alcohol 120% 1.9.5.3105 (DVD)
AVI Joiner 1.0.43
Learn Chinese and Speak Mandarin 2.7 (DVD)
MIDI To MP3 Maker 3.0.46
Super DVD Creator 9.0
WinXP Manager 4.95.1
WinZip 10.0 (DVD)

MODs

FIFA Manager 2006 Editor
Mission Impossible - New Dawn (DVD)
Quake4 Quakemas Map Pack
Rome Total Realism 6.0 GOLD (DVD)
Ultima V: Lazarus (DVD)
UT2004 MegaPack (DVD)

Extra

Level DVD Finder
S.W.I.N.E (joc complet) (DVD)

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.
Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.
CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).
Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.
Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.
ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!! – Hitman: Codename 47

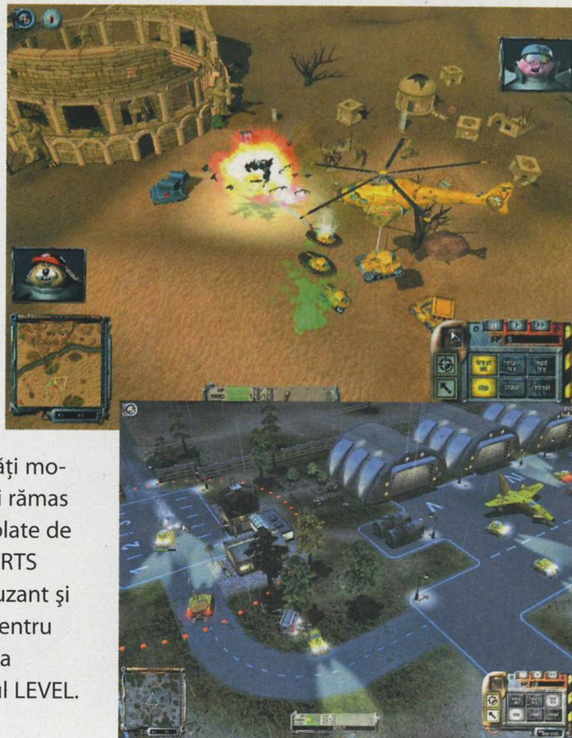
Într-o perioadă când jocurile de acțiune orientate pe stealth erau... erm, de fapt nu erau, Thief fiind singurul care încercase cu adevărat așa ceva... Hitman: Codename 47 a apărut ca o rază de soare reflectată de pe chelia personajului principal. Cu ajutorul unui gameplay de excepție, ce combina violența excesivă cu importanța dată planificării tactice a oricărei acțiuni, Hitman: Codename 47 a devenit rapid o legendă. Care legendă, mulțumită și unui personaj principal carismatic, a crescut mai apoi cu încă două jocuri și un viitor film pentru marile ecrane. Așadar, pentru cititorii LEVEL, gratuit în această lună, jocul care a transformat chelia într-o armă... tadaaa... Hitman: Codename 47!



FEBRUARIE 2006

S.W.I.N.E., OFERIT GRATUIT STRATEGILOR DE PRETUTINDENI

Nu ştiu ce i-a determinat pe vecinii noştri unguri de la Stormregion Ltd să distribuie gratuit un joc, dar bine au făcut! S.W.I.N.E., produs de minţile ascuţite din spatele unor jocuri precum Codename: Panzers şi Rush for Berlin, nu este însă un joc ca oricare altul. Este un RTS care s-a bucurat de aprecierea fanilor, la lansarea din urmă cu trei ani şi ceva, datorită unei premise originale, deosebit de amuzante, combinată cu gameplay-ul specific unui joc de strategie în timp real. Povestea este principalul punct de atracţie şi prezintă conflictul armat dintre Armata Naţională a Porcinelor, condusă de cel mai mare porc dintre porci, Colţ de Oţel, şi iepurimea din Ţara Morcovilor, a căror capitală este sub asediu. Răspunsul urecheaţilor puşi pe şotii nu întârzie să apară, acesta materializându-se sub forma unui contraatac „guerilla style", folosind unităţi mobile rapide (cam tot ce-a mai rămas din marea lor armată) controlate de jucător. S.W.I.N.E. nu este un RTS prea complicat, dar este amuzant şi foarte uşor de jucat, motiv pentru care veţi putea găsi versiunea completă a jocului pe DVD-ul LEVEL.



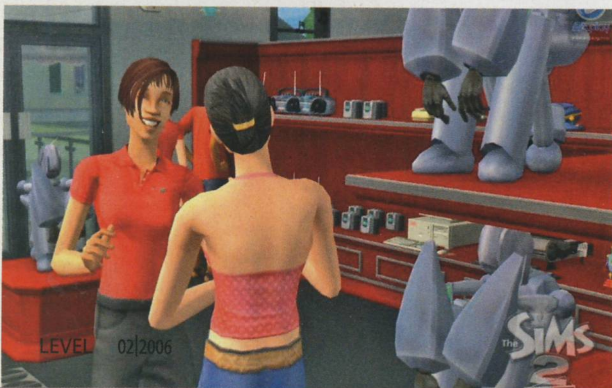


THE SIMS 2 - OPEN FOR BUSINESS

După ce şi-au pierdut tinereţile prin colegiu şi şi-au băut bursele şi minţile prin bodegi, simşii au început să se gândească serios la ziua de mâine. Unii vor alege viaţa simplă de fermier sudist în The Sims 2: Down on the Farm şi The Sims 2: Klanlife (probabil două dintre viitoarele zece expansion-uri... neconfirmate încă... dar avem răbdare), iar restul se vor juca de-a negustorii în Open for Business, add-on care îşi va face apariţia în 2006.

Ţigări la bucată or vinde?





KOTOR 3 PE MASA DE LUCRU

Spionii noştri deghizaţi în femei de serviciu, infiltraţi în uzinele tovarăşului Lucas, ne informează că Lucas Arts şi Obsidian lucrează de zor la realizarea celui de-al treilea capitol din seria Star Wars: Knights of the Old Republic, ce include cel puţin o schimbare majoră faţă de titlurile precedente. Ni se promite o interacţiune mai bună cu NPC-urile din joc, iar sistemul de luptă va fi complet real time. Urmează să aflăm, cât de curând, pe ce platformă va ateriza KOTOR 3 şi dacă Obsidian va face, din punct de vedere vizual, saltul în grădina următoarei generaţii.



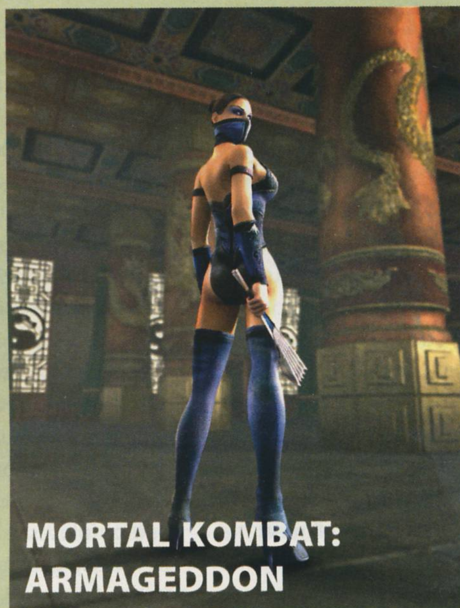
LEVEL TOP 10

IANUARIE 2006

1. World of Warcraft	**143**
2. Need For Speed: Most Wanted	**111**
3. Prince of Persia: The Two Thrones	**97**
4. Call of Duty 2	74
5. Quake IV	28
6. The Movies	28
7. Peter Jackson's King Kong	16
8. Starwars: Battlefront II	16
9. GUN	8
10. Worms 4: Mayhem	7

Top preluat de pe www.level.ro

Revista Game Informer a prezentat primele detalii legate de următorul joc Mortal Kombat, pe numele său Armageddon. Prima veste bună este că şi-au anunţat prezenţa toţi luptătorii care s-au perindat prin titlurile mai vechi, mai puţin Motaro. Fatalităţi şi lovituri noi, posibilitatea de a crea personaje şi moduri noi de joc sunt câteva din informaţiile legate de jocul aşteptat pe PS2 şi Xbox spre sfârşitul acestui an.



MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII - UBISOFT ROMANIA SE ÎNTOARCE

După excelentul Silent Hunter III, care ne-a lăsat cu guriţele căscate, şi versiunea pentru PC a lui King Kong, iată că isteţii de la Ubisoft Romania ne-au pregătit o nouă surpriză. Este vorba despre jocul Blazing Angels: Squadrons of WWII, în care jucătorul va fi pus la comanda unei escadrile de avioane de vânătoare, pentru a lupta pe cerul celui de-al Doilea Război Mondial. Compatrioţii noştri ne momesc cu o campanie single player antrenantă, ce se întinde de-a lungul a 18 misiuni, un storyline de excepţie şi acţiune fulminantă într-un multiplayer care să ne ţină zile întregi lipiţi de manşe. Aşa să fie!





AL TREILEA VAL

Încurajaţi de primirea călduroasă de care s-a bucurat UFO: Aftershock, omuleţii de la ALTAR Games (fosta ALTAR Interactive) au pornit lucrările la al treilea joc din serie, UFO: Afterlight. Pe lângă reţeta obişnuită, cehii ne promit un sistem RPG mai complex decât în Aftershock, un arsenal mai bogat şi o planetă aparent roşie infestată cu extratereştri nou-nouţi, numai buni de „cules". Mai mult, schimbări sănătoase vor exista şi la capitolul „tactică" , un mediu asupra căruia se pot opera modificări (a se citi „terraformare cu grenada") fiind doar una dintre ele. Faptul că ALTAR a plecat urechea la rugăminţile fanilor şi le-a oferit un produs (Aftershock) mult mai evoluat decât predecesorul (Aftermath) mă face să cred că Afterlight va fi Jocul pe care l-am aşteptat de la Apocalypse încoace.



SYSTEM SHOCK 3 E ÎN PRODUCŢIE?

Cei de la EA şi-au înregistrat încă o dată numele de System Shock 3 la United States Patent and Trademark Office pe data de 15 decembrie 2005. Ar putea fi pur şi simplu doar o metodă de a-şi reînnoi drepturile de autor asupra acestui nume sau, cine ştie, o dovadă că SS3 este un vis pe cale de a deveni realitate.

Nu uitaţi însă că omuşorii de la Irrational Games (care au fost în mare parte responsabili pentru SS2) pregătesc şi ei un succesor "spiritual" al seriei System Shock, şi anume Bioshock. De-a dreptu' şocant, domne'!

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II VA „VIZITA" CONSOLA XBOX 360

Se pare că zilele de odihnă ale Frăţiei se apropie de sfârşit. Nici nu s-a obişnuit bine cu gândul că va juca un rol însemnat într-un nou măcel pe câmpiile însorite (şi însângerate) ale Middle-earth-ului, că Ochiul din Redwood a luat o hotărâre monumentală în ceea ce o priveşte: Frăţia va presta şi pe Xbox 360. Da, aţi citit bine, The Battle for Middle-earth II va fi trimis „la produs" pe DN Xbox 360 şi va începe „lucrul" prin vară (să nu îngheţe de frig). Deşi EA ne-a promis că se va da de ceasul morţii să ne ofere o schemă de control cât mai comodă, care, zice-se, va fi pe placul tuturor, atât al neofiţilor, cât şi al veteranilor în ale RTS-ului, eu tot îmi permit un mic „dabăliutief, mate!?"... Eh, om trăi şi om vedea...





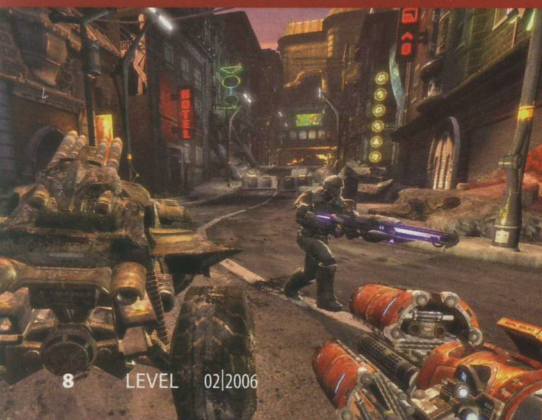
UNREAL TOURNAMENT 2007 VA VEDEA LUMINA ZILEI PE PC!



În ediția de ianuarie, băieții de la Playstation Magazine ne informau că UT2007 va fi unul dintre titlurile cu ajutorul cărora Sony ne va uimi la lansarea PS3-ului. Ei bine, şi ei şi noi am fost dezinformați cu vârf şi îndesat! Sub pseudonimul War_Tourist, unul dintre producătorii de la Epic Games a pus capăt dezinformării în care s-au bălăcit mai toate agențiile de presă, afirmând pe un thread de pe forumurile oficiale că PC-ul, şi nu PS3-ul, va fi prima casă a unuia dintre cele mai aşteptate jocuri ale anului 2006.

De asemenea, War_Tourist a confirmat că va exista o versiune demo, care ne va lovi PC-urile cu puţin timp înaintea lansării oficiale a jocului. Când se va lansa însă, să nu mă întrebați. Mama Omida n-a suflat o vorbă. Deocamdată.





PIRAȚII SUEDEZI ŞI-AU FĂCUT... PARTID

Oricât de incredibil ar suna, este adevărat. Noul partid politic se numeşte Piratpartiet (Partidul Piraților), pirații software militând pentru ghici ce: nici mai mult, nici mai puțin decât eliminarea drepturilor de autor, a patentelor şi a mărcilor înregistrate. Şi unde altundeva şi-ar putea face noul partid auzită vocea decât în Parlamentul suedez, alegerile parlamentare fiind programate pentru 24 septembrie. Mişcarea vine ca o reacție la adresa legislației suedeze din ce în ce mai stricte împotriva pirateriei.

În cazul în care Partidul Piraților ar obține majoritatea voturilor, prima mişcare pe care o vor face va fi aceea de a elimina legea drepturilor de autor, conform programei partidului. Pirații susțin că legea va dispărea din scenă fără amânare sau dezbateri. În plus, aceştia doresc ca Suedia să declare în fața Națiunilor Unite că țara nu va accepta noi tratate de acest gen.

Partidul caută, de asemenea, oameni care să candideze pentru ocuparea unui loc în Parlament, bineînțeles, cu condiția ca aceştia să facă parte din rândurile piraților software.

Însă pentru a fi înregistrați ca partid în cadrul viitoarelor alegeri, pirații au nevoie de 1.500 de semnături. Ceea ce nu pare a fi o problemă, din moment ce au reuşit să strângă aproape 5.000 de semnături electronice (ce urmează a fi verificate), încă din prima zi de la lansarea site-ului oficial. Cu toate acestea, pentru a obține cel mai bun loc din Riksdag (Parlamentul suedez), băieții au nevoie de 225.000 de voturi. Dar ei nu-şi fac probleme în privința aceasta, deoarece, conform estimărilor lor, aproape 800.000 de suedezi folosesc software piratat.

Dacă planul A va da greş, pirații vikingi vor pune în mişcare planul B. Vor desființa partidul şi, alături de un taraf valah specializat în doine de încălcare a drepturilor de autor cântate la DVD, vor pune bazele Ghildei Tarab(l)agiilor şi vor fi zăriți vizavi de McDonald's-ul din Piața Romană, unde vor strânge bani pentru cauțiunea fostului Preşedinte al Piratpartiet şi viitoare legendă nordică.

PUTEREA E ÎN VOI

După Sam, Max şi Simon, fanii au mai câştigat o bătălie. Astfel putem să anunțăm că Vivendi Universal Games şi-a dat acordul pentru relansarea seriei King's Quest. Jocul The Silver Lining (fostul "King's Quest IX: Every Cloak Has A Silver Lining") este realizat în totalitate de fanii acestei serii şi va fi lansat anul viitor.





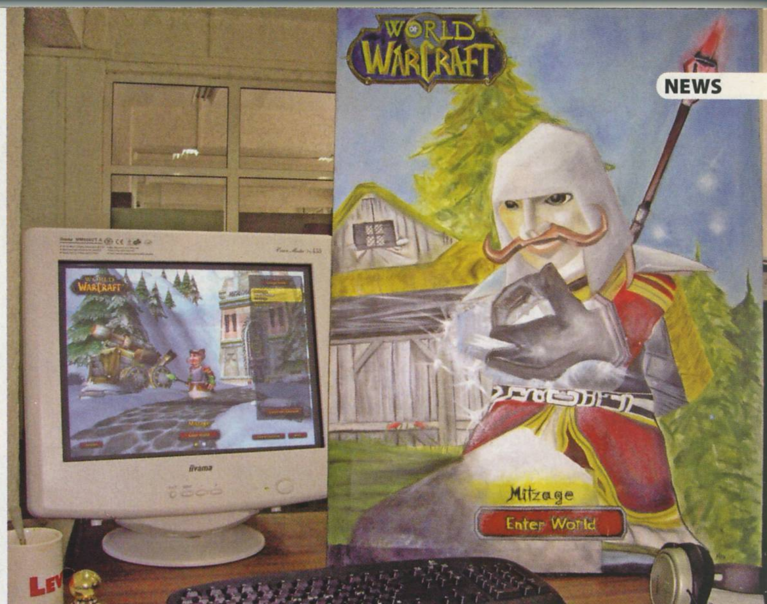
CÂŞTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE" - DECEMBRIE 2005 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ŞI LEVEL

- **MARELE PREMIU, O CONSOLĂ SONY PLAYSTATION 2 CU CINCI JOCURI PS2,** a fost câştigat (urale, felicitări, aplauze, lacrimi de bucurie, fanfare, artificii!) de Caius Bălan din Timişoara.
- Jocul original **Civilization IV** a fost câştigat de Doru Denis Dinu din Braşov.
- Un **abonament pe 12 luni** la revista LEVEL a fost câştigat de Radu Bogdan Samoilă din Bucureşti.
- Banii necesari achiziționării jocului **Diablo II** îi vor fi returnați Nicoletei Dima din Piteşti.
- Un tricou cu **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** a fost câştigat de Cristian Marin din Bucureşti.
- Două seturi de câte două **MEGA postere** cu jocurile Grand Theft Auto: Liberty City Stories şi Call of Duty 2 au fost câştigate de Răzvan Zaharia din Iaşi şi de Constantin Dragoş Ilinca din Drobeta-Turnu Severin.

Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului vor intra din nou la o mare tragere la sorți anuală, al cărei premiu va fi anunțat în curând.

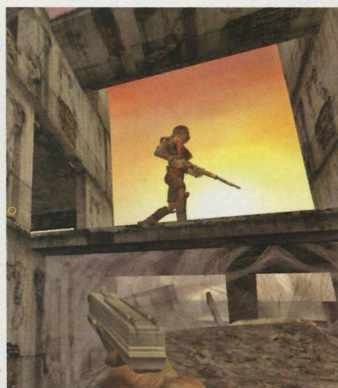
Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziție la numărul de telefon 021-408.30.90.

PORTRET WOW MADE IN ROMANIA



Acum câteva luni (nu multe, dar îndeajuns cât să uitaţi) o ştire făcea furori printre fanii World of Warcraft. Un individ cu mult talent şi o idee s-a oferit să facă portretele unor personaje din ghilda sa din World of Warcraft. Portretele le-a expus pe un forum şi din acel moment omul a început să fie asaltat de cereri asemănătoare. Având în vedere talentul cu care era înzestrat individul, era garantat că măreţul tău personaj din WoW va fi reprezentat cum nu te-ai fi gândit niciodată. Ideea era cum nu se poate mai potrivită pentru un astfel de joc. În momentul în care îţi creşti un personaj timp de săptămâni sau luni de zile, este normal să ţii la el. Şi gândiţi-vă cât de demenţial ar fi ca respectivul personaj, care nu a ieşit niciodată din lumea sa virtuală, să fie reprezentat într-un portret măreţ în lumea reală. Nu ţi se umflă sufletul de bucurie? Evident că din momentul în care a început să fie asaltat de prea multe cereri, omul şi-a pus un preţ, pe care a continuat să-l crească. Între 80 şi 200 de gold (în joc) erau necesari pentru a ţi-l vedea pe „GigăRupeTot" redat frumos prin ochii unui artist. Ei, imediat ce ştirea aceasta şi-a făcut apariţia pe site-ul level.ro, am fost contactat de către Victor şi Mia Sava, care s-au oferit să îmi arate că şi ei pot să facă aşa ceva. Zis şi făcut, după puţin timp m-am trezit la uşă cu DITAMAI pachetul în care am găsit, cu lacrimi în ochi, un imens portret (realizat de Mia) al primului (şi celui mai meseriaş) personaj de-al meu din World of Warcraft: Mitzage, micul mag nebun. Le-am rămas dator celor doi şi cum jucătorii din România ştiu sigur că ar fi fooooarte interesaţi de aşa ceva, mi-am zis că nu ar strica să dau aici adresa de e-mail la care vă puteţi interesa de aceste tablouri, şi anume onevic1v@yahoo.com. Ţineţi minte că oamenii sunt deschişi la orice idei, trebuie numai să le trimiteţi câteva poze cu personajul vostru şi cam cum aţi vrea să arate în tablou. Hai, că a venit momentul să schimbăm carpetele alea cu Răpirea din Serai.

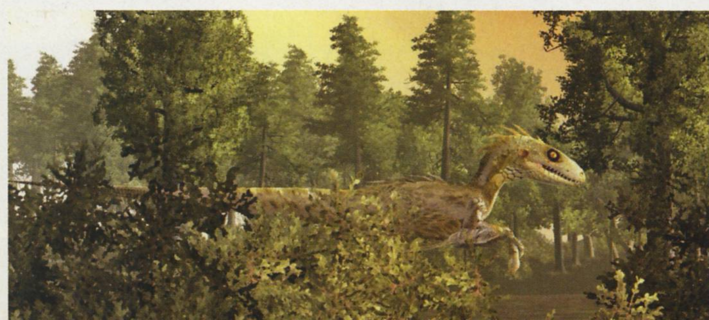
SMILING GATOR S-A DUS DE RÂPĂ, CU TOT CU MMO-UL TWILIGHT WAR



Smiling Gator Productions, fondat în anul 2003 de către o mână de entuziaşti, foşti angajaţi ai AOL/Time Warner şi Link Simulation and Training, nu are parte de un an nou fericit, anunţând că şi-a închis definitiv porţile. Din păcate, odată cu decesul producătorului, promiţătorul Twilight War: After the Fall (care ar fi fost primul MMO bazat pe engine-ul Source al celor de la Valve) a trecut şi el în nefiinţă. Motivul invocat: aceeaşi lipsă de fonduri care a trimis la groapă înainte de vreme o grămadă de alte titluri interesante.

„Fondurile iniţiale s-au epuizat", ne explică unul dintre oficialii de la Gator Productions, „şi nu am reuşit să atragem noi investiţii. Pagina oficială şi adresa de e-mail vor dispărea în următoarele zile, acesta fiind ultimul anunţ pe care îl facem înainte de a închide definitiv porţile".

De remarcat că anunţarea MMOFPS-ului Twilight War a fost primită cu deosebit interes, însuşi Gabe Newell, bosul de la Valve, fiind nerăbdător să vadă cum se descurcă engine-ul Source în MMO-ul celor de la Smiling Gator Productions. Din nefericire, se pare că ocazia de a vedea Twilight War în exerciţiul funcţiunii a dispărut definitiv.



REA-VOINŢĂ SAU IGNORANŢĂ?!

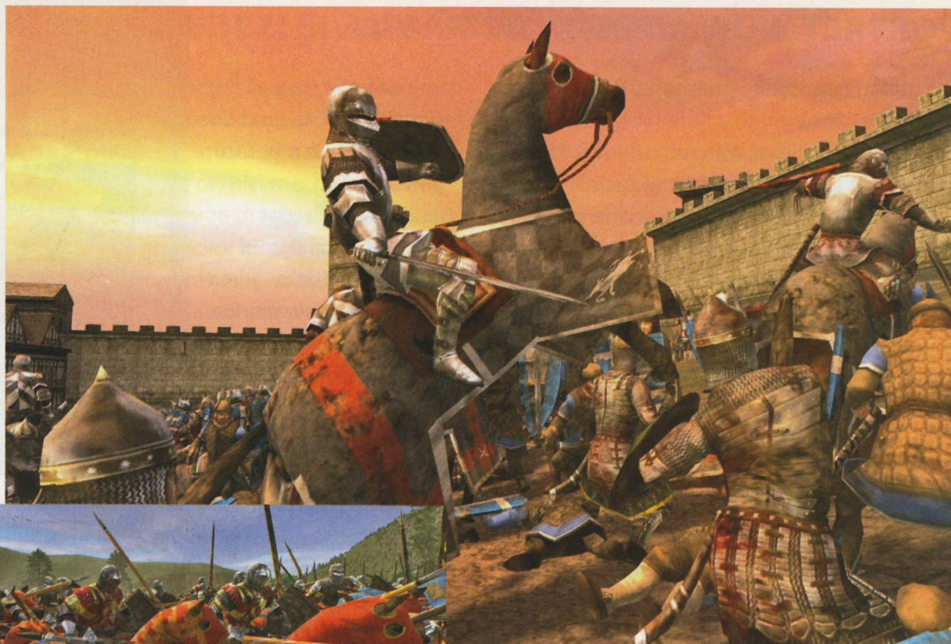


World of Warcraft, un joc care este în atenţia unui procent deja serios din populaţia planetei, a fost lovit din nou. Chiar dacă Blizzard se îndreaptă vertiginos spre a deveni o companie extrem de profitabilă, totuşi serverele nu merg.

Odată cu patch-ul 1.9, a venit rândul deschiderii porţilor spre Ahn'Qiraj. 27 de servere au picat ca puşcate şi iremediabil. Asta înseamnă minimum o zi de downtime, deşi se speculează ceva de ordinul a 2-3 zile. Până acum, suportul tehnic s-a dovedit a fi prost, iar după ultimele accese de „ne doare undeva de voi, cei care plătiţi", e grav. Şi nimic nu scapă spre media... Nu ştim dacă lumea nu vrea să lucreze la Blizzard, deoarece sunt plătiţi prost, sau dacă Blizzard nu vrea să angajeze pur şi simplu. Este foarte posibil să fi angajat un grup de incompetenţi notorii...

Pe termen scurt, Blizzard se consideră tare pe poziţie, iar WoW ar putea deveni imposibil de jucat în decurs de un an-doi, din cauza problemelor tehnice. Oare îl vor închide pur şi simplu şi ne vor râde în nas de undeva de sus, mai exact de unde se termină teancul de bani luat de pe spatele nostru?

MEDIEVAL II: TOTAL WAR A DEVENIT REALITATE



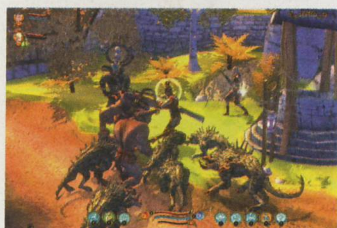
Ascuțiți-vă toroipanele, ungeți catapultele, puneți uleiul la fiert și injectați găinile dușmanului cu virusul gripei aviare: Medieval II: Total War nu mai e un umil zvon, ci a fost ridicat la rangul de certitudine. Creative Assembly ne asigură că toate „trademark-urile" Evului Mediu se vor regăsi în Medieval II, de la fortărețele „old-skool" cocoțate în vârf de deal până la cele 200 de unități care au înroșit Europa. Câmpul de bătălie va fi călcat simultan de peste 20 000 de picioare (numărul se va mări considerabil dacă suntem ahtiați după cavalerie), iar un mod original de multiplayer, care va permite jucătorilor să-și testeze forțele în așa-numitele „multi-battle campaigns", va constitui deliciul oricărui mareșal de birou. Mai multe nu vă putem spune, nu pentru că am fi din cale-afară de secretoși, ci pentru că șerbii lordului SEGA, Creative Assembly, au depus jurământ de tăcere și nu scot o vorbă, deși le-a scăpat un „winter 2006" anemic.



SILVERFALL - UN NOU RPG DE LA MONTE CRISTO

Monte Cristo ne anunță că se lucrează de zor la realizarea jocului Silverfall, un fantasy RPG aflat pe masa de lucru a studioului KievGames. Producătorul ne „amenință" cu o grafică impresionantă și o poveste fascinantă într-un joc ce le dă jucătorilor posibilitatea să se zbenguie într-un mediu vast, în compania a patru rase costumizabile și a peste 150 de monștri. Pe lângă campania solo, fanii genului vor fi răsplătiți cu un multiplayer antrenant (coop și PvP), efecte ragdoll, ciclu zi-noapte, efecte de particule și cele mai noi shader-e. Câte plăci video va rupe însă, contează mai puțin.







FLIGHT SIMULATOR X

Când te gândești la orice joc din seria Flight Simulator, îți vine în minte realismul, aspect pe care isteții de la Microsoft Games au demonstrat, cu vârf și îndesat, că îl pot simula până în cele mai mici detalii. Cei care au rezistat la manșă în Flight Simulator 2004: A Century of Flight știu de ce. O mare parte dintre aspectele din Flight Simulator X au la bază cereri venite din partea comunității, fanii urmând a fi răsplătiți cu cel mai revoluționar joc din serie, spun producătorii. Noul simulator se bucură de ajutorul celor mai noi tehnologii hardware, pentru a ne oferi o lume tridimensională bogată și extrem de detaliată. Nivelul de detaliu va fi împins și mai departe, producătorii afirmând că modelele din joc, efectele climaterice și iluminarea în timp real vor fi mai aproape de realitate ca niciodată. Microsoft va oferi, de asemenea, compatibilitate completă cu Flight Simulator 2004 și va include peste 24.000 de aeroporturi detaliate în noul simulator, distribuite pe fiecare continent al Pământului.



Realism, precum în cer, așa și pe Pământ? Până la lansarea care va avea loc la sfârșitul anului, Flight Simulator X pare să îndeplinească ambele condiții.



APROAPE CÂŞTIGĂTOR AL CELUI MAI MARE TURNEU HALO 2, LA DOAR 7 ANI!

În cadrul celui mai mare turneu Halo 2 organizat vreodată, un gamer supărat în vârstă de doar 7 anişori s-a clasat pe locul al doilea din 500 de participanţi. Locul întâi a fost ocupat de... unchiul său.

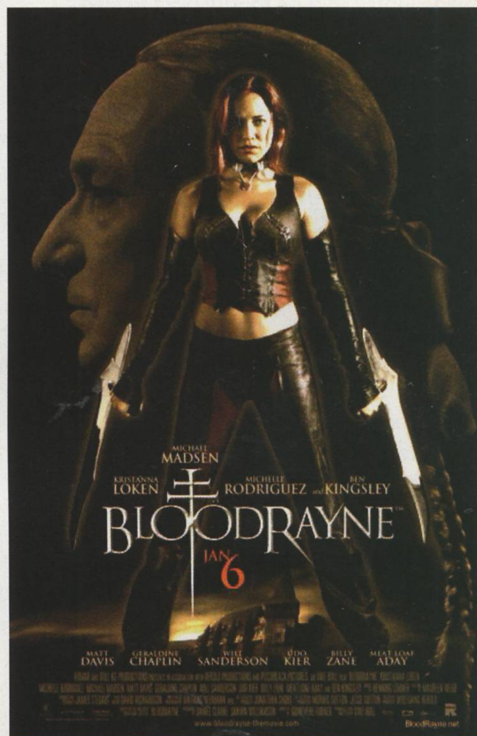
Să stai şi să-l priveşti pe Lil' Poison la treabă înseamnă să asişti la ceva cu totul inimaginabil. Lil' Poison nu este bun pentru un puşti de 7 ani, este de neoprit! Faptul că tineri sunt consideraţi jucătorii de 14 ani îl face pe Lil' Poison şi mai deosebit, acesta distrugând-şi pur şi simplu adversarii. Lui puştiulică nu numai că-i fug degetele într-un ritm alert de la un buton la altul al controlerului şi înţelege perfect mecanica de joc, ci chiar reuşeşte să aplice cu succes strategia de care trebuie să te ţii ca un scai pentru a obţine victoria. Lil' Poison şi-a început cariera la doar 5 ani, în cadrul MLG Halo Nationals din 2004, uimindu-şi concurenţa şi spectatorii din ce în ce mai mult, cu fiecare nouă demonstraţie de forţă. Oare cât de bun poate deveni Lil' Poison în timp, dacă stăm să ne gândim că deja este considerat un "adevărat" într-ale gaming-ului?

Micuţul care nici măcar nu ajunge cu picioarele la podea este însoţit pretutindeni de tatăl său, care s-a lăsat de meserie în clipa-n care Lil' Poison a început să măture cu el podeaua din Halo.



LANSAREA FILMULUI BLOODRAYNE - MUTILAREA VAMPEI

Uwe Bow... hmm... Boll este probabil extrem de fericit zilele acestea deoarece filmul său se bucură de un (in)succes remarcabil. După primul weekend de la lansare, a strâns aproape 1 milion de dolari, iar filmul BloodRayne este în Top 100... al celor mai proaste filme făcute vreodată. Totuşi, în comparaţie cu producţiile sale anterioare, Alone in the Dark şi House of the Dead, care au ocupat locurile 38, respectiv 22 în topul celor mai proaste filme, Uve a făcut progrese remarcabile. BloodRayne este pe locul 42 în acelaşi top. Cu alte cuvinte, asistăm pe viu şi pe pielea noastră la formarea unui regizor. Deşi nimeni nu-l vede pe această poziţie vreodată, el este ambiţios şi încearcă, distrugând şi ultimul subiect interesant legat de jocuri care ar putea exista.



Probabil că unii dintre voi nu realizează, dar o serie de zvonuri neconfirmate vorbesc despre implicare lui Boll în proiecte gen FarCry sau Warcraft. Ţineţi-vă bine!

SE VOR LANSA — FEBRUARIE 2006

Star Wars: Empire at War	LucasArts
Galactic Civilizations II: Dread Lords	Paradox Interactive
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Vivendi
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft
Space Empires V	Strategy First
The Regiment	Konami
TOCA Race Driver 3	Codemasters
Darkstar One	Ascaron
True Crime: New York City	Koch
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum	Atari

ÎNCĂ UNA... ŞI MĂ DUC. DE TOT.

Gata, avem confirmarea! Joaca poate ucide. Ucide boi şi vite. Nu o spune mama Dolores, ci raportul unor medici din Coreea de Sud, care explică pe îndelete cum unii dintre jucători pot muri, din cauza faptului că petrec prea mult timp în compania MMO-urilor preferate.

„Oamenii care nu au dormit pentru o lungă perioadă de timp nu realizează, de obicei, cât de epuizaţi sau stresaţi sunt", spune Dr. Song Hyeong-gon. „Din cauza faptului că sunt stresaţi de obsesia de a câştiga jocul, ei consumă o cantitate enormă de energie. Epuizaţi psihic, expuşi unui bombardament de culori sau imaginilor stimulante de pe ecranul monitorului, nu-şi dau seama că astfel cortexul vizual poate fi afectat grav, provocând moartea instantanee a respectivului."

Oare Asia va rămâne un caz aparte sau valul de sinucideri şi crime din WoW sau mai ştiu eu ce MMO va atinge şi ţărmurile capitaliste? Locke, nu uita să-ţi iei pastilele.

KiMO + cioLAN

Din culisele Auto Assault

În speranța că va mai exista o eră post-apocaliptică



De curând, ați putut citi în revista noastră preview-ul celui mai așteptat MMORPG din lista mea, și anume Auto Assault. Între timp, am avut și posibilitatea de a arunca o privire în câteva zile de test și, date fiind impresiile, am considerat că ar fi interesant ca producătorii să ne răspundă la câteva întrebări referitoare la acest joc. De aceea l-am contactat pe domnul Scott „Scorch" Brown, președintele NetDevil, care a fost foarte dispus să ne lămurească un pic în legătură cu Auto Assault.

Locke: *În primul rând, am dori să le spuneți cititorilor noștri ce este Auto Assault și de unde ați avut ideea unui asemenea joc.*

Scorch: Auto Assault este un MMORPG post-apocaliptic cu vehicule. Am preluat ideea de RPG, pe care am combinat-o cu un stil de luptă rapid pe fondul unui relief destructibil, la care am adăugat și necesitatea mișcării în timpul atacului, cu scopul de a crea un stil de joc unic și original. Ideea din spatele jocului este de a combina adrenalina dintr-un action și specificul unui joc online, de a-ți crea și dezvolta un personaj. Mulți dintre cei din echipa din spatele Auto Assault s-au inspirat din filme, jocuri și cărți cu subiecte apocaliptice.

L: *Trăim într-o perioadă de plin avânt al genului MMO. Însă, cu atât de multe proiecte existente deja, primul lucru care îmi vine în minte să vă întreb este ce va aduce Auto Assault nou și original acestui gen?*

S: Pe lângă faptul evident că este vorba despre lupte cu mașini, suntem primii care introducem într-un joc online fizica specifică unui spațiu 3D destructibil. Suntem de asemenea primii care combinăm genul action cu stilul dice-roll din RPG-uri. Pe lângă asta, am implementat un engine specific de looting, care determină cea mai mare varietate de tipuri de loot de până acum. Acest sistem dinamic de looting alimentează și sistemul de crafting, care permite crearea unei serii întregi de item-uri unice și specifice.

L: *În acest joc, înțeleg că gamerul va fi cea mai mare parte a timpului o mașină. Cum se va integra partea socială în acest mediu, ținând cont că este un joc online? Mașina mea (personajul meu) va zâmbi, dansa sau înjura?*

S: Pe lângă mașină, veți avea și un personaj pe care-l veți folosi în orașele din joc, precum și în clădiri, ca de exemplu crafting station-urile sau apartamentele personale. Este foarte important ca jucătorul să aibă și un avatar, o față pe care să o poți recunoaște, dincolo de vehiculul său. Este necesar și pentru că există tipuri variate de vehicule care pot fi conduse în Auto Assault. Mașinile nu vor avea remote-uri, comunicarea fiind realizată doar prin radioul de bord.

L: *Mulți dintre noi sunt foarte curioși în legătură cu sistemul de skill-uri. Cum va fi, clasic sau real-time, în genul Eve Online? Este bazat doar pe a aduna experiență până la level up sau crești pe baza a ceea ce faci? Numărul de skill-uri va fi ridicat?*

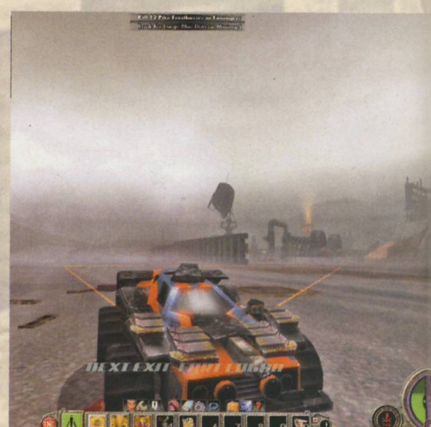
S: Este un sistem de skill-uri cât se poate de clasic, unde acumulezi experiență și puncte pe care apoi le poți folosi pentru a învăța noi skill-uri. Acestea nu se antrenează nici în timp real, nici nu se învață pe baza a ceea ce faci. Sunt câteva sute de skill-uri în joc și vor mai fi în continuare adăugate și altele.

L: *Întotdeauna am considerat că îndemânarea jucătorului trebuie să fie foarte importantă într-un MMO. Ce importanță va avea această îndemânare în focul unei bătălii sau în alte condiții?*

S: Aici este locul unde Auto Assault iese în evidență prin stilul său unic de joc. Fiecare armă cu care este echipată mașina poate lovi într-un arc de cerc numit TacArc, vizibil în joc. Depinde de voi să mențineți cât mai





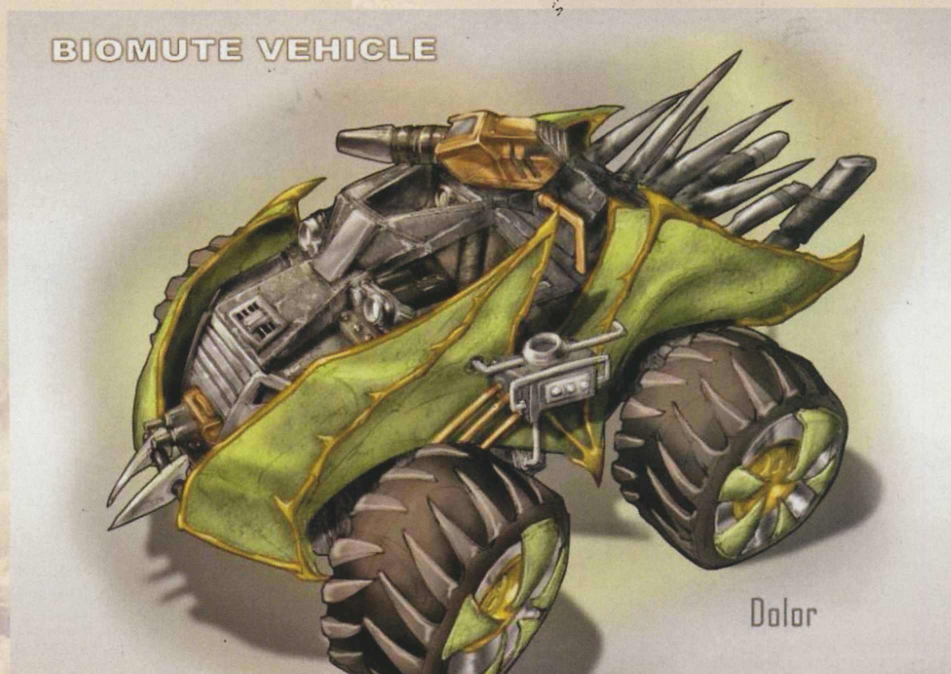


multe target-uri în acel arc pentru a face cât mai mult damage. Inamicii vor încerca permanent să iasă din raza armei, ceea ce ar trebui să faceţi şi voi. Aşadar, îndemânarea va face diferenţa între câştigarea sau pierderea unei lupte. Însă, în momentul când a început să se tragă, damage-ul este o funcţie de dice-roll, a calităţilor maşinii şi a skill-urilor învăţate.



L: *Cât de mare va fi universul jocului şi ce procent din el va fi în instanţe?*

S: Nu ne-am pus în gând să creăm cea mai mare lume de până acum, ci mai degrabă o lume cât mai bine lucrată şi care să fie interesantă şi plină de content şi aventură. Există hărţile mari, traversate de autostrăzi, deseori de 10000/10000, care sunt comune pentru jucători, iar instanţele sunt reprezentate de ieşirile de pe autostradă.



L: *Unul dintre interesele mele în privinţa unui MMORPG a fost şi este legat de diversitatea item-urilor din joc şi de nivelul de customizare, în cazul acesta, al maşinilor. Are jocul un engine special care permite crearea de item-uri complet noi?*

S: Acesta este de fapt unul dintre lucrurile specifice jocului. Designerii noştri au creat peste 1.500 de arme de bază, spre exemplu, care nu numai că pot fi generate cu statistici diferite de fiecare dată, dar pot de asemenea avea o serie de îmbunătăţiri unice, de la damage suplimentar de tip fire sau chimic etc., până la adăugarea de puncte unui anumit skill. Odată ce acest item a fost generat, jucătorii îl pot dezasambla şi învăţa cum se poate produce prin skill-ul de reverse engineering. Urmată de succes, această dezasamblare poate face din jucător singurul capabil să cunoască modul în care această armă se poate reproduce.

L: *Ce procent din joc este alocat PVP-ului şi cum este sistemul PVP implementat?*

S: Avem două tipuri de PVP în Auto Assault. Primul este Arena, aflat la îndemâna jucătorilor încă de la început. Puteţi concura împotriva altor jucători, fără să conteze pe ce server sunt aceştia. După aceste competiţii, veţi avea posibilitatea să vă vedeţi rank-ul comparativ cu cel al altor competitori. Al doilea este reprezentat de outpost-urile din centrul hărţii, care sunt deschise PVP-ului, Ground zero. Aceste zone sunt complet deschise oricărui gen de lupte, unde puteţi captura şi domina zone pentru binele facţiunii din care faceţi parte.

L: *Una dintre cele mai mari probleme în ziua de azi cu MMO-urile e cea legată de performanţa şi stabilitatea serverelor. Plănuiţi să aveţi mai multe servere sau numai unul, unde toată lumea va putea juca? Câţi jucători vor încăpea într-un realm? Vă aşteptaţi la probleme tehnice?*

S: Vor fi numeroase servere în întreaga lume pentru a evita încărcarea serverelor şi pentru ca jucătorii să poată avea ping-uri cât mai mici. Nu putem spune în acest moment câţi jucători vor putea juca pe acelaşi server.

L: *Cum se va plăti? Taxă lunară sau în stilul Guild Wars?*

S: Auto Assault va folosi plata standard prin taxă lunară.

L: *După lansare, cum va fi implementat content nou în joc?*

S: Vor fi patch-uri live care vor introduce content permanent cât mai des posibil. Vor fi gratis sau organizate în expansion pack-uri.

L: *Când va fi lansat Auto Assault în Europa?*

S: În primăvara anului 2006 plănuim o lansare simultană în Europa şi Statele Unite.

Cu mulţumirile de rigoare pentru posibilitatea de a afla unele detalii legate de acest joc, trăiesc cu speranţa că Auto Assault va aduce ceva într-adevăr nou în ceea ce priveşte acest gen. Fiţi siguri că noi vom fi aici cu toate informaţiile posibile, pentru că am un sentiment bun legat de acest joc şi de viitorul său.

■ Locke

Se anunță un an greu pentru Sam Fisher

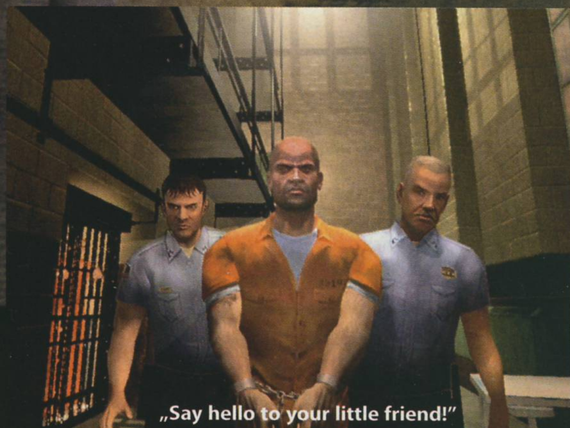
Ar trebui să-l înțelegem. Sam este un om prins în vâltoarea evenimentelor. Tragicul accident în urma căruia fiica sa și-a pierdut viața l-a afectat profund pe Sam Fisher, un om pe care nimeni nu se aștepta să-l atingă vreodată ceva. Urmările au fost dezastruoase pentru cel pe care lumea în considera cel mai bun agent al Third Echelon-ului. Credeți sau nu, Sam a trecut de partea cealaltă a baricadei. Lumea interlopă împotriva căreia a luptat atâta timp l-a primit cu brațele deschise. A urmat o violentă serie de jafuri care au șocat întreaga lume. Totul a culminat cu asaltul asupra unei bănci, ce s-a prelungit pe o perioadă de trei zile și zeci de morți. Depășit numeric, fără șanse de scăpare, obosit și resemnat, Sam a fost în cele din urmă capturat, judecat și condamnat la 11 sentințe consecutive de pușcărie pe viață. Deloc rău, Sam, deloc rău...

Agentul dublu

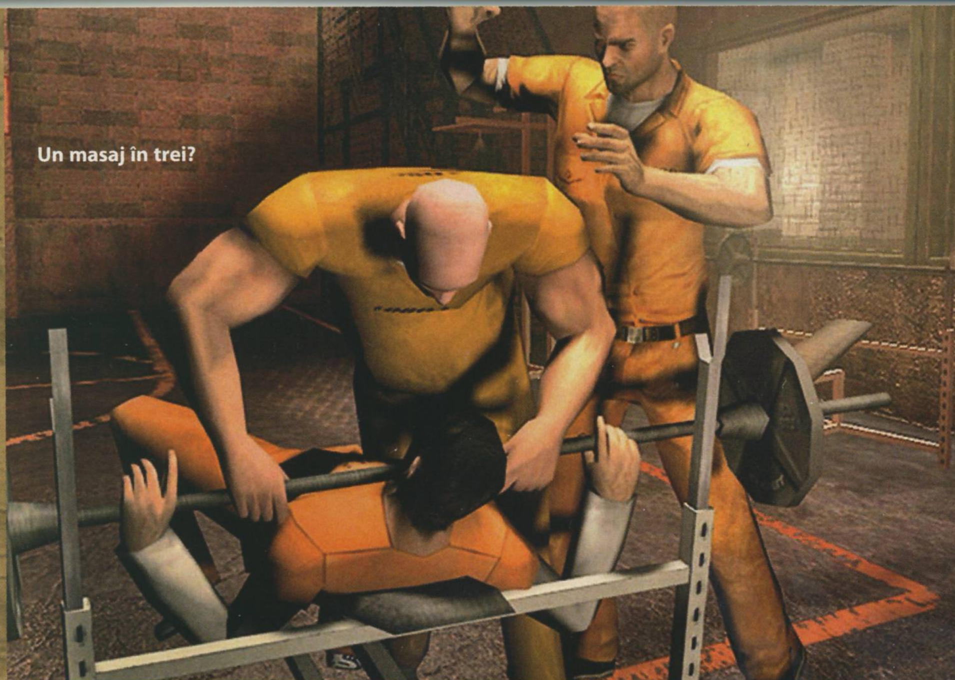
Cam așa va fi primit Sam Fisher în închisoarea federală de la Ellsworth... Ca un criminal periculos, scăpat de sub control și fără nici o șansă de a mai vedea lumea din afara închisorii. Noi știm, evident, altceva... Este clar din titlu faptul că Sam face un joc dublu, iar motivul pentru care a trebuit să intre în închisoare este că aceasta era singura metodă de a se infiltra într-un periculos grup terorist. Adevărul este că Sam s-a oferit pentru această misiune încercând să uite de tragedia ce tocmai a avut loc în viața lui. Nu, nu a luat-o razna și nu a jefuit nici o bancă. Însă un dosar „periculos" este unul dintre primele cerințe pentru a avea credibilitate în lumea interlopă.

În închisoare, Sam va lua legătura cu Jamie Washington, un criminal care are legături strânse cu John Brown's Army (JBA), o organizație teroristă din New Orleans (cred că lui cioLAN i-ar plăcea de ăștia) în cadrul căreia

Producător: Ubisoft ▸ **Distribuitor:** Ubisoft
▸ **Data apariției:** primăvara 2006
▸ **Online:** www.bewaresamfisher.com


„Say hello to your little friend!"

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL:


Un masaj în trei?

Sam trebuie să se infiltreze cu orice preț. Cu ocazia unei violente răscoale a deținuților, Sam are șansa de a-și pune planul în aplicare și de a evada alături de Jamie, în speranța ca acesta să-l conducă apoi spre JBA.

Aceasta este, pe scurt, povestea ce stă la baza celui mai nou joc din acum faimoasa serie Tom Clancy's Splinter Cell. Nu cred că a fost nimeni prea surprins în momentul în care cei de la Ubisoft au anunțat că vor lansa un nou joc dintr-o serie care a cunoscut un enorm succes, nu? Detaliile care au apărut în momentul anunțului au fost însă șocante. Se vehicula ideea unei schimbări de 180 de grade în ceea ce privește tabăra de partea căreia lupta Sam Fisher. Se zvonea că a trecut de partea „răilor", ideea având destul de multă credibilitate și datorită faptului că Ubisoft a mai încercat ceva asemănător și cu o altă serie celebră de jocuri (mă refer aici la Prince of Persia). Totul s-a clarificat în momentul în care a fost anunțat numele pe care îl va purta noul joc din serie, și anume Double Agent. Însă chiar dacă schimbarea radicală nu a mai avut loc, jocul merge destul de departe cu dualitatea pe care o anunță încă din titlu. Ceea ce este un lucru îndeajuns de curajos și de interesant încât să atragă atenția tuturor celor care au gustat din plin precedentele titluri din serie.

La răcoare

Viața în pușcărie nu va fi blândă cu Sam, pentru că una e să ai ditamai arsenalul NSA-ului la dispoziție și alta e să fii nevoit să te aperi cu periuța de dinți. Având în vedere că cel puțin prima bucată din joc se va desfășura la mititica, va fi interesant de văzut cum se va descurca Sam (și, implicit, jucătorul) fără aportul tehnologiei moderne. Probabil lucrul care ne va lipsi cel mai mult vor fi „ochelarii" speciali care au fost unul dintre elementele de bază ale gameplay-ului din jocurile Splinter Cell de până acum. Într-un interviu recent, producătorii au declarat că lipsa „ochelarilor" (cel puțin la începutul jocului, mai încolo urmând ca Sam să și-i recapete) i-a pus în fața unei probleme care i-a forțat să inoveze și să ducă la un alt nivel gameplay-ul cu care am fost obișnuiți până acum. Este în același timp un

Alte personaje și predicții de tata Omida

Jamie Washington – „Poarta" de intrare în John Brown's Army. Fără nici o legătură cu poveștile de iubire ce se nasc în închisoare, Sam se pare că se va atașa de individ. Care, la rândul lui, se va atașa de Sam. Tata Omida vede în viitor posibilitatea ca tânărul să moară, ceea ce deschide larg calea unei telenovele de succes în care Sam plânge și jumătate din casnicele din lumea asta odată cu el.

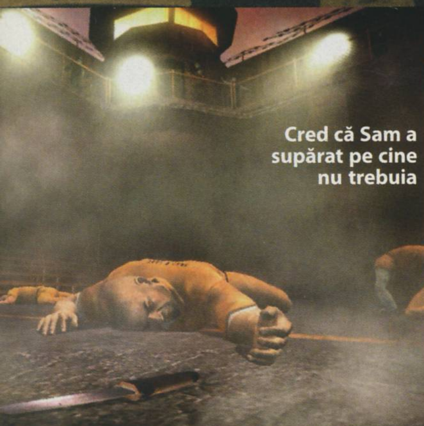


Emile Dufraisne – Liderul JBA. Seamănă surprinzător de mult cu 47, ca orice chel căruia îi place să umble cu Colt-ul în mână. Pe 47, tata Omida prezice că o să îl reîntâlniți în jocul full din această lună.

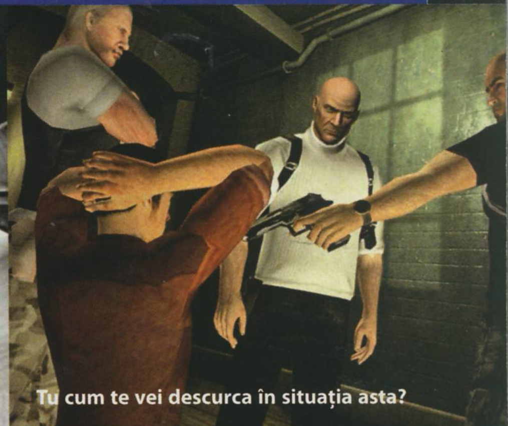


Enrica Villablanca – Specialistă în arme chimice, care are legături strânse cu JBA. Mai multe însă nu se știu despre ea. Dar având în vedere că pare frumoasă, tata Omida prezice că e vorba de un alt agent dublu de care Sam se va îndrăgosti lulea. Ceea ce va da naștere altor 200 de episoade din telenovelă.




Cred că Sam a supărat pe cine nu trebuia


Bă! Deci bă! Îmi iei Bifidus, nu iaurturi la mâna a doua!


Tu cum te vei descurca în situația asta?

DOUBLE AGENT

Am fost dați în gât!

Pe vremea când despre noul joc din seria Splinter Cell nu se știa decât că o să apară, cei de la Ubisoft au lansat un site numit bewaresamfisher.com (care avea să devină mai apoi site-ul oficial al jocului). Cei de la Ubi plănuiseră să folosească site-ul pentru a da crâmpeie de informații, de-a lungul câtorva săptămâni, despre noul joc din serie. La vremea respectivă, pe site apărea doar o poză cu mutra lui Sam, ras în cap. Lumea a devenit curioasă până când cineva a făcut un lucru foarte simplu. A schimbat cifra 1 care se găsea la sfârșitul numelui pozei respective și a dat de multe alte poze, surprizele pregătite de Ubi, care divulgau întreaga poveste din spatele jocului. Webmaster-ul care a făcut greșeala de a lăsa pozele respective la îndemâna oricui probabil că a fost sancționat strict și trimis la munca de jos. Oricum, totul s-a liniștit complet când s-a anunțat că jocul va purta numele de Double Agent, moment în care lumea a adunat 2 cu 2, i-a dat 4 și s-a prins care e cu adevărat ideea din spatele jocului.

dezavantaj, dar și o eliberare, pentru că în momentele în care nu poți apela la tehnologia modernă va trebui să te bazezi doar pe simțurile tale. Gameplay-ul a fost astfel modificat, iar abordarea jocului, în momentele respective, va fi mult mai asemănătoare cu ceea ce s-a văzut în seria Thief. Capacitatea jucătorului de a se folosi de fiecare umbră ce îi apare în cale va fi determinantă pentru succesul misiunii.

Dualitatea anunțată din titlu se va face simțită încă din primele momente ale jocului, pentru că Sam va fi pus să aleagă între mai multe moduri de a rezolva o situație. Și nu ne referim aici la alegeri ușoare, ci la unele mult mai complexe și în care caracterul jucătorului va avea ultimul cuvânt. Producătorii au luat ca exemplu memorabila misiune din Ierusalim (din Pandora Tomorrow), în care ți se cerea să o execuți pe Dahlia. Acest gen de decizii cu o puternică încărcătură morală vor trebui luate rapid de jucător pe toată durata jocului (de exemplu, odată infiltrat în JBA, ți se va cere să îți dovedești loialitatea executând un civil inocent). Nu există însă două extreme clare, rău și bine. Nu există un Sam rău, până la urmă, ne asigură producătorii. Vei putea alege să sacrifici o viață pentru a salva alte câteva mii, însă simplul fapt că vei fi nevoit să alegi între două variante extrem de neplăcute este îndeajuns pentru a da oricărui astfel de moment o puternică încărcătură emoțională.

Ca agent dublu, vei fi pus în situația de a primi două ordine complet diferite de la JBA și NSA, iar alegerea pe care o vei face va influența cursul jocului și soarta anumitor personaje importante. Este probabil un lucru pe care l-am văzut promis în toate preview-urile din ultimii cinci ani, însă numai de curând am ajuns la concluzia că producătorii pot duce la capăt așa ceva.

Deciziile pe care le vei lua în timpul jocului vor influența însă mai ales modul în care ești privit de către cele două tabere. Dacă asculți ordinele JBA-ului, crești în ochii organizației și îți va fi mult mai ușor să ai acces la informațiile pe care aceștia le ascund. Vei fi însă lipsit complet de suportul NSA-ului care, în cazul în care ai asculta ordinele lor, te vor susține din ce în ce mai mult cu informații vitale în timpul misiunilor.

Momente și momente

Pe lângă misiunile principale, jucătorul va avea posibilitatea de a se delecta și cu câteva misiuni secundare, în care îl vom vedea pe Sam sărind cu parașuta, făcând rapel pe un perete de gheață sau implicându-se în câteva scufundări subacvatice foarte frumoase. Ce mai, Sam al nostru devine încetul cu încetul un adevărat agent 007. Locațiile prin care te vei plimba vor conține așadar, pe lângă închisoarea de care am discutat atât, câteva orașe made in China, niscaiva decoruri arctice, ceva junglă și parcă și un pic de deșert. Adică cam tot ce îți dorește ție inima.

Ca dovadă a faptului că Splinter Cell: Double Agent este un joc foarte important pentru ei, cei de la Ubisoft au pus la lucru pentru acest proiect două dintre cele mai importante studiouri ale lor. Astfel, Ubisoft Shanghai (cei care au făcut Pandora Tomorrow) se va ocupa de versiunile de Xbox360 și PC ale jocului, iar cei de la Ubisoft Montreal vor fi responsabili cu versiunile de Xbox, PS2 și GameCube. Din câte am reușit să văd, versiunea pentru Xbox360 (și sper din suflet că și cea pentru PC) va arăta radical diferit față de cea pentru generația actuală de console. Mai mult de atât, cele două versiuni ale jocului vor fi destul de diferite una față de alta, fiecare studio având un anumit grad de libertate în ceea ce privește modul în care va arăta și se va juca varianta finală. Ca exemplu vine momentul din joc în care o revoltă izbucnește în închisoare, iar Sam și noul său prieten văd în asta o oportunitate de a evada. În versiunea de Xbox, din cauza limitărilor consolei, producătorii au fost nevoiți să își pună imaginația la contribuție pentru a-i da jucătorului impresia că se află în mijlocul unei revolte violente. În schimb, în versiunea de Xbox360 producătorii au putut să recreeze foarte detaliat întreaga revoltă, cu deținuți fugind care încotro și haos la tot pasul.

O altă diferență între cele două versiuni stă în introducerea, în cazul versiunii de Xbox360, Direct Moments-urilor. Acestea sunt echivalentul filmelor din versiunea mai puțin „potentă”, numai că în cazul de față totul va fi reprezentat folosind engine-ul jocului, iar jucătorul își va putea controla personajul într-o oarecare măsură.


Așa, fă-i cu ochiul, poate vine mai repede


Elev Fisher, ia rezolvă repede ecuația asta


Cât ditamai brandu'!

Vei putea alege să sacrifici o viață pentru a salva alte câteva mii, însă simplul fapt că vei fi nevoit să alegi între două variante extrem de neplăcute este îndeajuns pentru a da oricărui astfel de moment o puternică încărcătură emoțională


Urci tu sau cobor eu?



Camera vede tot (și în caz ca e prea mică poza, unul tocmai e feliat acolo)

Primăvara 2006

Dacă de partea de single player se ocupă două studiouri diferite, de multiplayer vor fi responsabile alte două studiouri (nu știu de unde scot ăștia de la Ubi atâtea), și anume cel de la Milan și cel de la Annecy (cărora trebuie să le mulțumim pentru modul multiplayer atât din Pandora Tomorrow, cât și din Chaos Theory). Chiar dacă seria Splinter Cell a pornit cu ideea că multiplayer-ul nu este cel mai important element al jocului, numărul doi și trei din serie au demonstrat că demențialul modul de multi poate să fie la fel de important ca și bucata de single player. Multiplayer-ul va veni și el în două versiuni, asta mai ales datorită diferențelor dintre ceea ce pot face serviciile online ale Xbox-ului și Xbox360-ului. Ni se promit câteva noi moduri de joc, din care amintesc un nou sistem de 3 vs. 3, un mod Challenge (care se va axa pe jocul în cooperativ, dar va influența experiențele viitoare ale jucătorilor) și un nou mod Spy vs. Spy. Dacă vă întrebați, în cazul multiplayer-ului, PC-ul a fost pus laolaltă cu restul consolelor de generație mai veche . Deja m-am pierdut în atâtea versiuni...

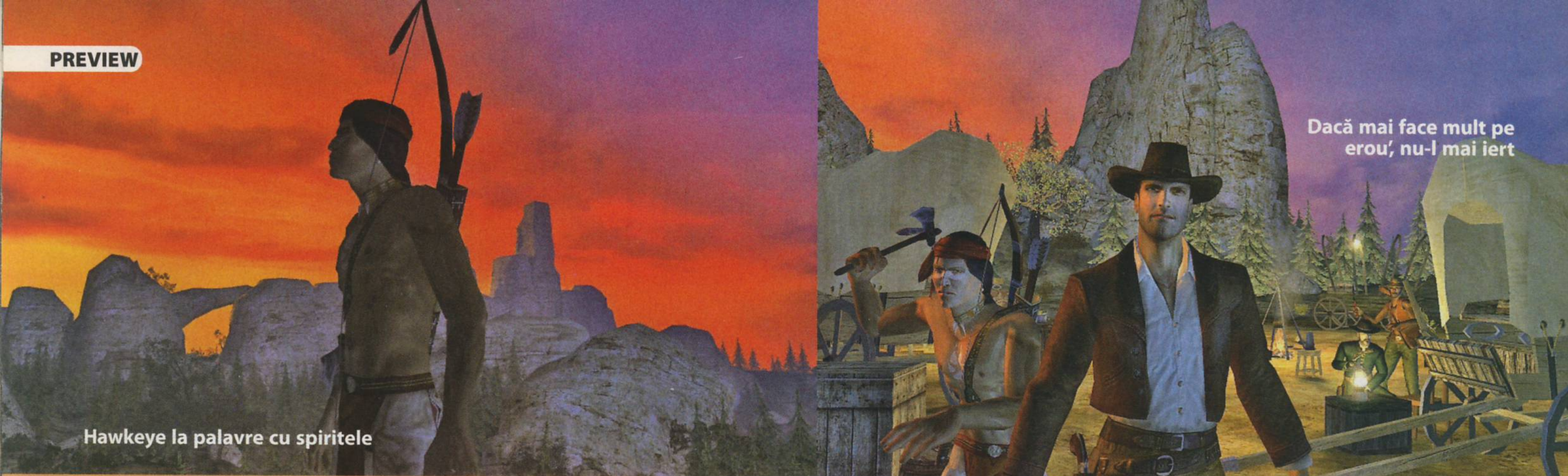
Ce este însă important e că vineee! Da dom'le, mai e puțin și o să putem gusta din noul joc al unei serii care pe mine m-a surprins de fiecare dată și m-a ținut cu nasul lipit de monitor. Data de lansare se anunță a fi primăvara lui 2006, iar dacă nu intervine nimic între timp, îmi rezerv de pe acum câteva sticle de Red Bull, comand deja pizza și încep să umblu tiptil prin casă, ca să nu mă găsească jocul nepregătit.

■ Mitza


Stai, ține în tine! Și ce dacă ai mâncat fasole toată săptămâna?



Palmează șișu ăla mai bine!



Hawkeye la palavre cu spiritele

Dacă mai face mult pe erou', nu-l mai iert

Comando în Vestul Sălbatic

Desperados 2: Cooper's Revenge

Producător: Spellbound ▸ **Distribuitor:** Atari ▸ **Data apariției:** martie 2006 ▸ **Online:** www.spellbound.de

Dacă lucrurile ar fi mers după cum au plănuit inițial cei de la Atari, în acest număr v-am fi prezentat review-ul acestui joc, sper eu cu o notă măricică la final. Din păcate, jocul a fost amânat până în primăvara acestui an, așa că mai avem ceva de așteptat până o să vedem dacă promisiunile legate de acesta se vor reflecta în rezultatul muncii nemților de la Spellbound. Chiar dacă Desperados 2: Cooper's Revenge nu este unul dintre cele mai așteptate titluri ale acestui an, sper ca jocul să intre la categoria „surprize foarte plăcute", mai ales că seria Commandos a părăsit momentan (sper că nu definitiv) acest gen și a luat calea FPS-ului.

Cei șase magnifici care au speriat și Vestul

Ca și în Wanted Dead or Alive, și în Desperados 2 acțiunea are loc în Vestul Sălbatic, iar în acest caz sarcina producătorilor de a veni cu un scenariu captivant este relativ ușoară. După cum ne putem da seama din titlul jocului, vestitul pistolar și vânător de recompense John Cooper se întoarce și, normal, aduce și câțiva prieteni cu el. Nu de alta, dar omul e altruist și nu dorește să fie singurul care să profite de oportunitățile de distracție care se întrevăd în noua aventură. La capitolul personaje, este anunțat și debutul indianului Hawkeye, predestinat se pare să fie sniper-ul echipei, eventual însărcinat și cu aspectele ce țin de starea vremii sau comunicarea non-verbală. Și dacă singurul nou-venit este neînfricatul Hawkeye, atunci alături de Cooper își vor face apariția camarazii din Wanted Dead or Alive, inclusiv domnișoara Kate, care cu ușurință răpește mințile și privirile bărbaților, pregătind astfel terenul pentru restul echipei. Pe lângă acțiunile la care se va pricepe toată gașca, fiecare personaj va avea patru acțiuni specifice domeniului în care excelează și implicit va putea folosi doar anumite item-uri.

Acest fapt face ca partea de coordonare a echipei să se bucure de o pondere majoritară în deznodământul misiunilor. Pentru un control rapid al personajelor vom putea defini şi folosi cinci acţiuni rapide (quick action), a căror importanţă se simte în special în momentele în care o secundă va face diferenţa dintre reuşită şi eşec. Se pare că producătorii au fost mai darnici de această dată şi au dat de la ei patru quick action-uri în plus faţă de primul Desperados, în care erai pus în dificila situaţie de a alege o singură comandă de acest gen. Decizia lor de a facilita controlul personajelor poate să fie motivată şi de noul AI, de care sunt foarte mândri, care promite să nu se lase păcălit cu una cu două de manevrele celor şase care vor speria Vestul. Acesta va apela la tactici mai variate şi mai complexe pentru a ne anihila acţiunile şi va colabora mai eficient cu colegii lui de suferinţă. Un camarad găsit „la somn" fără câteva sticle de tequila şi resturi de lămâi lângă el este un motiv suficient pentru a alarma restul gărzilor şi eventual a ne strica nouă frumuseţe de plan „in and out in 30 seconds". De aceea, ca şi în trecut, strategia trebuie pusă la punct cu multă răbdare, asta pentru a evita un număr mare de restarturi, care întotdeauna reuşesc să enerveze şi să ducă la rezultate şi mai slabe. Şi dacă de buna prestaţie a AI-ului suntem convinşi până la proba contrarie, să vedem care vor fi principalele activităţi din agenda justiţiarilor noştri.


Ea i-a omorât pe Pablo, Rosa şi José !



Cel mai potrivit loc pentru a jefui un tren

Cu soarele în spate şi trei beţivi în faţă

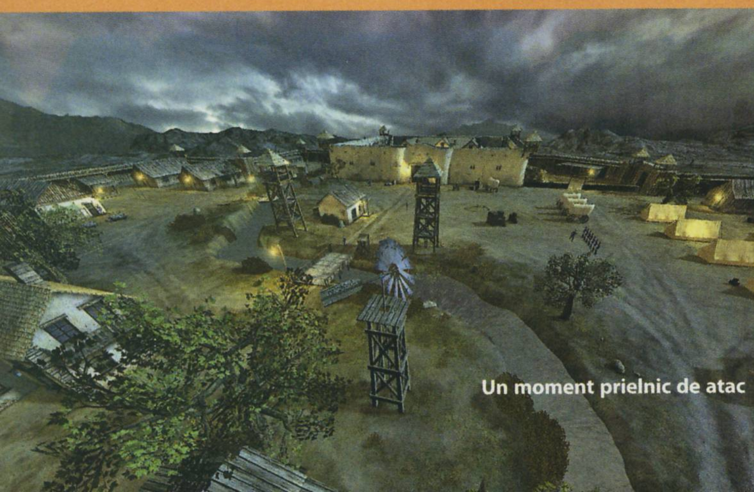
Cam toate lucrurile care îţi vin în minte când vine vorba de Vestul Sălbatic se regăsesc în scopul misiunilor şi în locaţiile în care acestea vor avea loc. Şi ce alte îndeletniciri puteau avea strămoşii americanilor de astăzi, dacă nu să dea câte un tun (literalmente) băncii centrale, să jefuiască un tren sau câte un convoi la ceas de seară, după care rapid să se prezinte pe strada principală pentru un mic duel înainte să înceapă beţia generală la Saloon? Şi uite aşa se trezea lumea cu o ediţie limitată de postere, sponsorizată de stat, care aducea cu sine şi câţiva vânători de recompense dispuşi să-ţi acorde întreaga atenţie pentru o sumă modică. Pe lângă oraşele prăfuite, cei şase aventurieri se vor mai perinda şi prin satele indienilor, canioane ce miros a ambuscadă sau forturi bine păzite.

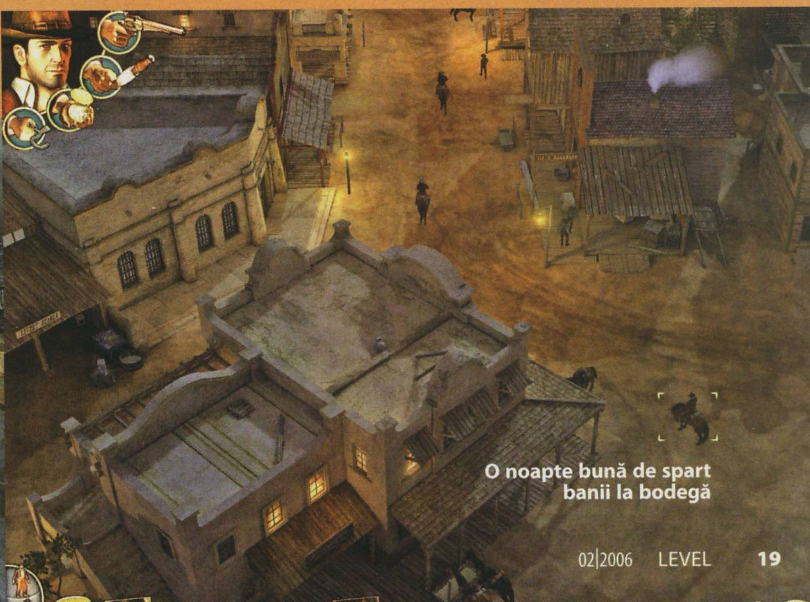
Ca şi Wanted Dead or Alive, şi jocul de faţă se prezintă foarte bine la capitolul grafică, iar folosirea engine-ului grafic Vision Game Engine se dovedeşte a fi o decizie inspirată a celor de la Spellbound. Atât personajele, cât şi locaţiile sunt excelent modelate, iar mulţimea de detalii reuşeşte să te atragă şi să te facă să simţi atmosfera specifică Vestului Sălbatic. Noaptea, străzile oraşelor sunt luminate de felinare şi luna descoperă şi cele mai întunecate unghere, iar ziua se poate observa praful care învăluie totul sau detaliile clădirilor arse de soare. Parcă şi simţi aerul uscat şi firele de praf aduse de adierile vântului. Cu speranţa că sunetul de ambient şi voice acting-ul se vor ridica la nivelul părţii grafice, putem spune că atmosfera din joc va fi mai mult decât încântătoare. De coloana sonoră nici nu-mi fac probleme. O surpriză adusă de Desperados 2: Cooper's Revenge este posibilitatea de a juca şi din perspectiva 3rd person, care se va dovedi utilă mai ales când vei sta faţă în faţă cu un mexican dornic să-ţi arate de unde îi vine porecla Speedy Gonzales.

... şi actor în timpul liber

O altă surpriză făcută de producători constă într-un mod suplimentar în care ne vom găsi în postura, ciudată pentru acest joc, de vedetă de cinema. Astfel, ne vom confrunta cu diferite situaţii regizate şi cascadorii spectaculoase a căror reuşită va asigura succesul peliculei. Aceasta va fi răzbunarea lui Cooper, plănuită să înceapă din primăvară sub soarele arzător din Vestul Sălbatic, de care chiar mi se făcuse dor după ce am descoperit Deadwood. Cu speranţa că tandemul Spellbound/Atari va reuşi să recreeze atmosfera şi gameplay-ul din primul joc, bineînţeles folosind elemente caracteristice anului 2006, mă duc să-mi curăţ Peacemaker-ul cu capse.

■ Rzarectha


Un moment prielnic de atac


O noapte bună de spart banii la bodegă

Evoluție pe câmpul de luptă al viitorului



TOM CLANCY'S

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER™

Producător: Ubisoft ▸ **Distribuitor:** Ubisoft ▸ **Data apariției:** 30 martie 2006 ▸ **Online:** www.ghostrecon.com/uk/ghostrecon3/

Tom Clancy n-ar mai avea nevoie de nici o prezentare pentru cei care i-au citit cărțile, i-au vizionat ecranizările sau au jucat jocurile pe care și-a pus amprenta. Din categoria jocurilor fac parte titluri de excepție, precum celebra serie Splinter Cell (în curând vom avea și filmul), Rainbow Six și Ghost Recon, despre al cărei ultim reprezentant urmează să aflați detaliile de dinaintea lansării. La fel cum a făcut-o și Rainbow Six, Ghost Recon s-a evidențiat din mulțimea de shooter-e tactice ca fiind una dintre cele mai realiste simulări militare. Interesant este că Ubisoft a decis să renunțe la numerotările din coada fiecărui titlu, denumindu-l Advanced Warfighter pe cel mai nou reprezentant din serie, producătorul fiind determinat să ne ofere, la data lansării, cel mai bun shooter tactic militar din toate timpurile.

Un președinte cu probleme, nu neapărat mintale

Dacă în primul Ghost Recon ne-am făcut de lucru prin estul Europei în 2008, iar al în doilea prin Coreea anului 2011, Advanced Warfighter face un salt către 2013. Noul Ghost Recon îl va pune pe jucător în pielea căpitanului Scott Mitchell, liderul unității speciale Ghost, care, alături de noii săi colegi, va face uz de cele mai noi tehnologii militare din



M-ai înjurat!?



Gogule, nu mai aud!

arsenalul armatei SUA, pe străzile din Mexico City. Jocul ne va răsfăța, de asemenea, cu un mic storyline specific jocurilor ce poartă semnătura lui Tom Clancy, ce se va integra perfect în peisajul seriei. Pe scurt, după semnarea unui nou acord nord american în capitala Mexicului, primul ministru canadian, președintele Statelor Unite și cel al Mexicului se trezesc captivi în mijlocul unei revolte puse la cale de un grup de soldăței mexicani puși pe năzbâtii. Președintele american este apoi răpit, misiunea membrilor Ghost fiind acum aceea de a-l salva pe marele șef de trib american de biciul temnicerilor mexicani.

Diferența majoră dintre versiunea de Xbox 360 și cea de PC este că jucătorul se va distra mai mult la persoana a treia în cazul primei versiuni și la persoana întâi în cazul celei de-a doua. În cazul versiunii de Xbox 360, poziționarea camerei la persoana a treia le va da războinicilor de ocazie posibilitatea să-și facă o idee mai bună despre mediul înconjurător, un aspect extrem de util când încearcă să descopere un loc sigur pentru a se adăposti de focul inamic. De fapt, cu excepția poveștii și a modul de desfășurare a misiunilor, Advanced Warfighter va arăta și se va juca diferit pe consolă față de versiunea destinată PC-ului. Personajul este mult mai ușor de controlat din tastatură și mouse, spre deosebire de un pad, ochirea și eliminarea țintei din scenă realizându-se cu o rapiditate și acuratețe mai mari. Așadar, level designul va fi mai complex în cazul PC-ului, oferind mai multe structuri și forme de relief pe care membrii echipei speciale le pot folosi pentru a se ascunde de gloanțe. De asemenea, acțiunea din perspectiva first person va fi mai imersivă, iar inamicii mai mulți și mai răi. Toate zonele din joc sunt adaptate în funcție de posibilitățile fiecărei platforme în parte. Ca o paranteză, merită menționat faptul că pe Xbox, spre deosebire de Xbox 360 și PC, jucătorul va putea controla un singur membru al echipei, acesta fiind în schimb mult mai bine dotat la capitolul tehnică de luptă. Diferențele nu se opresc însă aici.

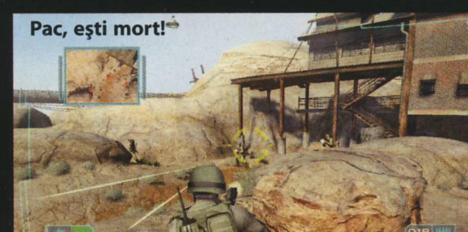

Unde-mi fugiți, lașilor?


Nu înclina hardughia că amețesc...

Ce bine e să ai PC!

Versiunea pentru PC a lui Advanced Warfighter va veni cu o componentă tactică mult mai complexă față de celelalte versiuni. Așa se face că harta tactică, atât de necesară la plănuirea unei acțiuni pe câmpul de luptă, va beneficia de câteva exclusivități. Cu ajutorul său, planul poate fi schimbat oricând în timpul jocului, dacă misiunea nu decurge conform planului, lăsându-l pe jucător să improvizeze din mers. Aceasta, cu condiția ca întreaga echipă să fie la adăpost de artificiile mexicanilor, bineînțeles. În plus, inteligența artificială din noul Ghost Recon a evoluat semnificativ față de vechile titluri din serie. Membrii echipei nu vor apăsa pe trăgaciul armei decât la ordin, vor utiliza mai eficient mediul înconjurător în folosul lor și pot flanca cu eficiență inamicul. Ca răspuns, același lucru îl pot face și insurgenții mexicani. Sunetul va juca, de asemenea, un rol extrem de important, promițând să-i confere jocului o autenticitate ieșită din comun. Producătorii au înregistrat sunetele produse de fiecare tip de armă folosită în joc, iar vocile vor utiliza trei niveluri de stres, coechipierii fiind programați să reacționeze vocal în funcție de gradul amenințării. Aceștia pot furniza informații pe un ton calm, dacă nu se simt amenințați, dar dacă sunt supuși tirului inamic situația se schimbă, vocile devenind încordate, informațiile pe care le transmit părând a fi uneori insuficiente. Iar pentru a accentua aerul de autenticitate al jocului, adversarii își vor zbiera ordine unul altuia în limba spaniolă.

Advanced Warfighter va fi, din punct de vedere vizual, unul dintre cele mai arătoase jocuri ce urmează a se lansa pentru PC și Xbox 360. Mediul urban se prezintă foarte realist, cu toate efectele climaterice specifice unui oraș apropiat de Ecuator – caniculă pe toată linia. În ceea ce privește interacțiunea cu mediul înconjurător, suntem asigurați că vom avea la dispoziție o mulțime de vehicule ce așteaptă cuminți să le spargem geamurile, să le dezmembrăm ușă cu ușă sau pur și simplu să le aruncăm în aer cu ajutorul lansatorului de rachete. O altă noutate este reprezentată de noul HUD botezat Cross-com, foarte asemănător celui din Metrid Prime de pe Game Cube. Acesta identifică unitățile inamice sau aliate conturându-le în roșu sau verde și dispune de o fereastră de tip „picture in picture", jucătorul având astfel posibilitatea să vadă câmpul de luptă din diverse perspective, cum ar fi sateliții sau alte zburătoare ce survolează zona. Un nou plus la capitolul realism, dacă stăm să ne gândim că acest Cross-com este un dispozitiv autentic pe care armata americană îl are actualmente în dezvoltare.


Pac, ești mort!


Șefu', mai taie un mexican de pe listă

Așteptând canicula

Pe lângă campania single player cu ale sale 12 misiuni, ce totalizează în jur de 20 de ore de joc, Advanced Warfighter va beneficia și de o componentă multiplayer de excepție din care nu lipsește modul co-op, în care patru jucători vor putea parcurge întreaga campanie cot la cot. Vor exista, de asemenea, modurile de joc clasice, cum ar fi Death Match sau Domination, unde echipele se vor lupta pentru controlul unor obiective de pe hartă, folosind la nevoie baraje de artilerie asupra pozițiilor inamice și lansând drone în recunoaștere. Bagajul cu care se va prezenta Advanced Warfighter în fața noastră pare a fi astfel complet, ceea ce mă face să cred că, într-adevăr, noul Ghost Recon va fi unul dintre cele mai bune shooter-e militare ale genului. Dacă va fi așa sau nu, rămâne de văzut. Foc de voie!

■ **KiMO**


Să sar, să nu sar...

Blood Magic

Sângele de la capătul vrăjii

Producător: SkyFallen Entertainment
- **Distribuitor:** 1C Company
- **Data apariției:** prima jumătate 2006
- **Online:** www.bloodmagic.ru

2005 a fost un an extrem de sărac în ceea ce privește RPG-urile single player. Nici viitorul nu se anunță extrem de strălucit, proiectele pentru 2006 reprezentând doar continuarea unor serii deja consacrate, gen Gothic sau The Elder's Scrolls. Motivul poate fi reprezentat de faptul că genul tinde a se transforma complet în MMO-RPG, ceea ce este o tendință într-un fel naturală. Este cât se poate de clar că role-playing-ul este cel mai potrivit pentru lumile virtuale și că cei care au jucat un MMORPG vor încerca sentimente de singurătate într-un RPG clasic. Însă, mai există și posibilitatea de compromis...

Încercând să descopăr noi proiecte pentru acest an în domeniul RPG-istic, am dat peste o echipă din Rusia, SkyFallen, care lucrează la un fel de hack & slash, Blood Magic. Aceștia s-au gândit foarte bine în ceea ce privește viitorul lor proiect. Se pare că rușii au o tendință naturală de a crea compromisuri în toate domeniile, ceea ce am putea spune că a salvat umanitatea în vreo câteva rânduri... În ce constă originalitatea acestui proiect? Va veni vremea în aceste rânduri și pentru explicațiile de rigoare. Acest joc ar fi trebuit să se lanseze cândva prin toamnă, însă ca în multiple rânduri și în stilul tot rusesc de abordare, jocul s-a amânat pentru o dată nedeterminată, situată în prima jumătate a acestui an. Deși este un nume necunoscut printre majoritatea dintre voi, sunt destul de entuziasmat de acest proiect, pentru că ar fi într-adevăr ceva cât de cât nou pe piață.

Se pare că rușii au o tendință naturală de a crea compromisuri în toate domeniile...


Monștri...


... NPC-uri, personaje...

Altă lume...

Ca să urmăm stilul clasic de abordare, să vedem care este povestea din spatele jocului, fără a rediscuta problema importanței sale în general. Un anume nemuritor pe nume Modo a fost golit de toate puterile pe care le deținea și a fost exilat pe Pământ pentru a-și ispăși păcatele, ducând o viață de muritor. Însă acest Modo este un individ ambițios, drăcos, ca să nu zic altfel. Așa că singurul său gând este să se răzbune, preferabil prin a face cât mai multe victime, ideal numărul maxim posibil. Și iată cum lumea aceasta imaginară, ca și restul de altfel, este pusă în pericol. Oricât de mult aș încerca și indiferent cât de plastic aș fi, nu pot să nu văd aici un clișeu cam la fel de vechi ca și existența umană. Însă e important cum se va exploata acest clișeu. Ca să abordăm și rolul gamerului în acest context, voi veți putea alege doar o singură clasă, Mage-ul, care va fi dusă prin posibilități undeva în absurd. Veți putea să-l ajutați pe Modo, să luptați împotriva lui sau să stați și să vă uitați, dintr-o perspectivă elvețiană (ar fi primul joc în care ați putea să faceți abstracție de distrugerea lumii). Așadar, soarta acestei lumi, ca a multor altora, stă și ea pe umerii noștri, într-un fel sau altul.

Iată că Blood Magic promite că va veni cu o astfel de lume permanentă pre-implementată, însă axată pe PVP.


Un oraș cât se poate de medieval

La vrăjit

Totuși, să nu uităm că este vorba despre un 3rd person hack & slash, în care, la fel ca în restul jocurilor de acest gen, partea de luptă ocupă cam 90% din timp. Diferența va fi făcută de modul în care acest tip de luptă „singur contra tuturor" va fi implementat. Producătorii tac mâlc în ceea ce privește acest subiect, însă unii oameni care au văzut jocul mai de aproape păreau extrem de entuziasmați. Evident, a juca în general un Mage implică un grad mai ridicat de tactică, dată fiind constituția sa mai firavă. Această tactică, combinată cu absurdul număr de moduri de joc pe care spun cei responsabili că le vor oferi, plus un engine grafic 3D care tinde să arate superb, ar putea avea ca rezultat ceva într-adevăr strălucit. Unul dintre cele mai importante elemente care vor fi prezente în acest joc este posibilitatea de a combina vrăji cu arme pentru a obține efecte cât mai sângeroase. Practic, înseamnă a combina o vrajă de foc cu una otrăvitoare care, aplicată pe un dagger, va crea efecte dureroase diverse, arzătoare și verzi în același timp. Însă aceste combinații se pare că vor trebui descoperite pe parcursul gameplay-ului. Sistemul de skill-uri va fi foarte simplu abordat, fără complicații și sute de pagini de teorie în spate... rețetă Made by Blizzard.


... și frumoase efecte 3D

PVP-ism contemporan

Ceea ce într-adevăr ar putea face original acest joc este partea de multiplayer. Unul dintre RPG-urile single player cu multiplayer-ul cel mai dezvoltat este Neverwinter Nights datorită posibilității oferite de a crea așa-numitele lumi permanente. Acestea sunt practic module care rulează permanent pe un server și unde puteți juca în același mod aproape ca în orice alt MMORPG. Problema este că aceste lumi ar trebui să aibă un Game Master activ aproape tot timpul pentru a putea crea content din mers. Cum majoritatea sunt gratis, puțini sunt aceia care au timpul necesar pentru acest lucru și de aceea plictiseala are tendința de a interveni rapid.

Evident, veți putea merge pe storyline cu alți participanți umani, însă engine-ul va fi optimizat pentru lupte în player vs. player. Asta înseamnă lupte în arene cu sistemele de tip ladder implementate cu posibilitatea de a crea clanuri și ghilde, inclusiv in-game market pentru a putea face comerț cu alți jucători. Ca să fiu sincer, partea asta de in-game trading aduce acest joc cel mai aproape de ideea de hibrid single-MMO, compromisul de care vorbeam mai devreme. Părerea mea este că majoritatea RPG-urilor din viitor vor trebui într-un mod sau altul să facă acest compromis pentru a putea supraviețui pe piață. Dacă aș fi întrebat de exemplu ce aștept mai mult, TES IV: Oblivion sau Age of Conan, cred că aș tinde să zic că sunt ceva mai interesat de Age of Conan, pentru că e mult mai interesant să joci cu și împotriva altor oameni ca tine. Tot ca o opinie și pe de altă parte, a juca un RPG complet single este asemănător cu a citi o carte. Asta implică o calitate extrem de ridicată în special a storyline-ului, lipsa unei conexiuni la internet sau imposibilitatea financiară de a avea un cont deschis la un MMORPG. Să sperăm și voi să sperați că vom urca încet pe o pantă care ne va permite tuturor să jucăm jocuri online fără probleme. De asemenea, eu sper că Blood Magic va fi ceea ce se anunță a fi și că nu va trebui să plătim pentru a juca pe serverele lor.


Din acest cadru mioritic nu vor lipsi oile





■ Locke

Evanghelia lui Arkane

Dark Messiah of Might and Magic

Producător: Arkane Studios ▸ **Distribuitor:** Ubisoft ▸ **Data apariției:** 2006 ▸ **Online:** www.mightandmagic.com/us/darkmessiah/teaser/

După eșecul care s-a numit pe nedrept Might and Magic 9, 3DO și-a pus mâinile pe piept și a trecut în lumea celor drepți (și regretați când n-avem ce juca), iar franciza Might and Magic era să ajungă pe drumuri. N-a fost cazul, pentru că, în 2003, a fost „adoptată" de un unchi înstărit (Ubisoft), care i-a promis că o va hrăni cum se cuvine, îi va cumpăra haine noi și o va ajuta să pășească în lume cu fruntea sus. Nu mică ne-a fost bucuria când Ubisoft, cu un zâmbet șmecheresc, ne-a anunțat că Heroes of Might and Magic V zburdă vesel în ograda rușilor de la Nival (mari oameni rușii ăștia). După acest anunț, peste universul Might and Magic s-a așternut o negură mediatică, străpunsă din când în când de câte-o rază de screenshot și risipită definitiv la Leipzig când reprezentanții Ubisoft au butonat un minuscul demo (eu l-aș numi „versiune alpha evadată") de HoMM V, spre deliciul audienței. Tot atunci și acolo am aflat de Dark Messiah of Might and Magic, un

Might and Magic: Book I 1986

Capul răutăților, tartorul cel mare, feeria CGA cu zmei stilizați care a declanșat fenomenul Might and Magic.



Might and Magic II – Gates to Another World 1988

Aceeași Mărie, cu vorba mai dulce și pălăria ceva mai colorată.



Might and Magic III – Isles of Terra 1991

Frumos colorat, mic de stat, mare la sfat, și-un clasic cum n-a mai stat.



FPS condimentat cu puțin RPG, joc despre care o să vorbim în cele ce urmează.

'n Ashan joacă oamenii buni...

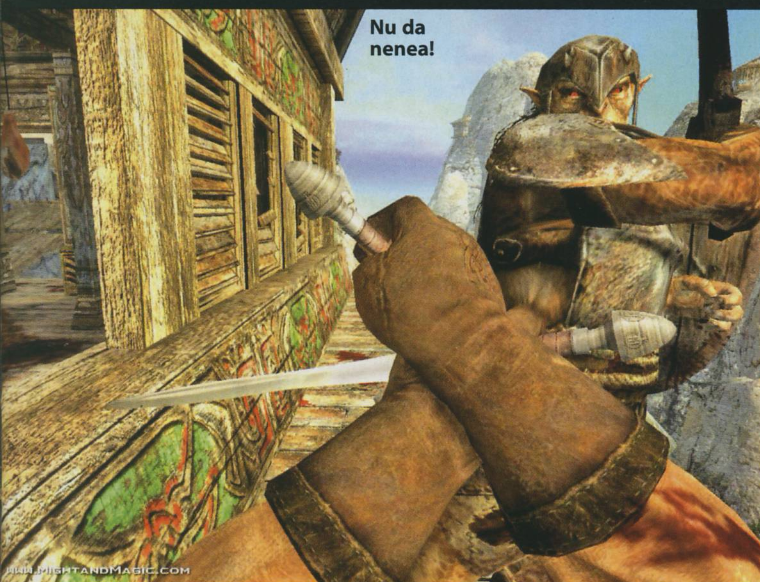
Veteranii universului Might and Magic vor fi oarecum dezamăgiți când vor afla că acțiunea s-a mutat din lumea familiară lor într-o locație cu totul și cu totul nouă, zămislită de mintea mereu „gravidă" a francezilor de la Arkane Studios. Decizia poate părea oarecum ciudată, având în vedere că astfel se întrerup mai mult de 10 ani de „continuitate", iar „bătrânii" nu sunt niște indivizi prea binevoitori când vine vorba de schimbare. Însă, aceiași veterani ar fi bine să-și amintească de Arx Fatalis, copilul dintr-o „căsnicie" anterioară a lui Arkane...

Revenind la Mesiile noastre, Ashan, noua „parcare" a eroilor, un tărâm sinistru în care orcul se încalță cu nouăj'nouă de ocale de fier, sare în tăriile ceriului și aterizează peste oamenii de bine, este amenințat de o profeție și mai sinistră: apariția unui Dark Messiah care va instaura o nouă ordine satanistă. La așa țară, așa profeții... După cum probabil ați aflat până acum, natura (sau, în lipsa ei, scenaristul) are mania de a echilibra balanța și, ca urmare a „micii" ei obsesii, își face apariția Sareth, os de voinic, singurul (al)chimist medieval în stare să toarne acid la baza profeției și să o transforme într-o apă de ploaie hollywoodiană cu happy-end. Totuși, nu se știe de unde sare iepurele și am speranța că „roadtrip-ul inițiatic" al lui Sareth va fi (pre)sărat nu doar cu primejdii și malaci verzi, ci și cu stoluri de porumbei ce-și vor lua zborul spre urechile noastre din gura unor NPC-uri multilateral dezvoltate.

Sareth pe rană...

Și dacă tot aduceam aminte de acea dezvoltare multilaterală pe care cei trecuți prin școală în anii de roșie amintire o visează și acum, țin să accentuez că Dark Messiah nu va fi un RPG sadea, cum ne-am fi așteptat mulți, ci mai mult un First Person... Slasher (archebuza încă nu se inventase) cu „un strat subtil de RPG". Cât de subtil? Îndestulător de subtil încât Facultatea de Matematică să nu fie necesară pentru a pricepe statisticile tycoonice și ecuațiile „eidiendiice" specifice oricărui RPG care se respectă, dar îndeajuns de „băgăreț" cât să te îndemne, după o partidă de friptea cu un orc recalcitrant, să-l faci lui Sareth cinste cu o cinzeacă de experiență dublu rafinată să prindă puterea ursului sau curaj pentru a încerca o „schemă" periculoasă.

Când a venit vorba de personajul principal, felia subtilă și timidă de RPG s-a întins peste producători, a bătut cu pumnul în masă și a zis „să fie diversitate, că foc și pară se face gamerul". Arkane a plecat urechea și ne-a promis diversitate. În felul său... La început, Sareth va fi un jack-of-all-trades (în traducere liberă, „meșterul cășii"), urmând ca noi, pe parcursul aventurii, să-l învățăm o meserie. Fiecare „obstacol" (a se citi „clică de nelegiuiți puși pe blestemății") va putea fi ocolit prin umbră, împins, sărit, dus cu „zăhărelul" sau transformat în zăhărel cu un Ice Bolt. Bineînțeles, dacă vi se pare că Gandalf și Garett sunt doi sclifosiți care nu sunt în stare să-și privească (sau să-și împungă) dușmanul în ochi, puteți opta oricând pentru metoda Conan și un salt voinicesc fix în mijlocul primejdiei. Ca să nu mai lungesc vorba, Dark Messiah, ajutat de Source și Havok, va funcționa după principiul „câte bordeie, atâtea obiceiuri", dând fiecăruia ocazia să-și exploreze latura violent-creativă și să creeze un personaj pe placul său (în limita profesiilor oferite, normal).



Nu da nenea!



O ultimă rugăciune

Might and Magic IV – Clouds of Xeen 1992

Aceeași ciorbă reîncălzită și servită în altă farfurie. Se iau șase haiduci, o lume aflată la ananghie și un Lord mai negru decât cocsul, se amestecă bine, se condimentează cu sidequest-uri și se servește într-un castron VGA.



Might and Magic V – Darkside of Xeen 1993

Sfârșitul aventurii pornite în vara lui '92 de cei șase care-au speriat Xeen-ul. Nici ultimul, nici cel de pe urmă. Bravo.



Might and Magic – World of Xeen 1994

Hibridul Clouds of Xeen – World of Xeen a fost „îmbarcat" pe un CD și trimis în Lumea Nouă pentru a răspândi cuvântul Domnului New World Computing și pentru a „recolta" cât mai mulți sclavi. Expediția a fost încununată de succes. The Might and the Magic were strong in this one.




Opaa... nu-mi mai simt gâtul!

„Şi dă-i Valve sursa Arkane-ului cea de pe urmă..."

Dacă aţi butonat cel puţin o jumătate de oră Half-Life 2, sigur v-aţi gândit să transformaţi balansoarul (ştiţi voi care) într-o catapultă şi să azvârliţi calupi în capul trecătorilor. Nu mai încercaţi, că e imposibil. Însă Arkane a fost de părere că în mâna unor „ingineri" pricepuţi, catapulta ar putea deveni funcţională. Ca urmare, „sponsorul" Ubisoft a dat fuguţa la piaţă, de unde, după o sesiune de alchimie financiară (transformarea aurului în provizii), s-a întors cu sacoşa plină de Source (din stocul cel bun, nu din acela veştejit cum a primit Troika) şi cu buzunarele doldora de Havok.

Bucuros de încrederea acordată şi deloc modest, Arkane ne-a promis un voodoo grafic şi fizic cum rar ne-a mai fost dat să vedem. Nivelul de interactivitate va fi ridicat pe cele mai înalte culmi, zic ei, iar „catapulta" de care vă aminteam mai sus se va metamorfoza dintr-o jucărie inofensivă şi amuzantă pentru autişti (aşa ca mine) într-o armă mortală pentru voinicul Sareth. Dacă am fost puţin cam ambiguu, uitaţi cum vor sta lucrurile: după modificările de rigoare, Source-ul şi Havok-ul vor permite mici sau mari „improvizaţii" de genul „îi smulg scutul şi îi dau cu el în cap". Sau măcar o combinaţie „forţa lui Sareth plus magia lui Newton egal orc în cădere liberă", unde forţa unui bombeu bine ţintit în dosul orcului de pe buza prăpastiei îl va transforma pe acesta din urmă în providenţialul măr newtonian...

Să cântăm şi să ne veselim, duşmanul să-l lovim!

Amatorii de melee se vor bucura să afle că tehnologia mânuită cu măiestrie de Arkane le va oferi un sistem de combat puţin mai elaborat decât cel din Morrowind, de exemplu. Loviturile fulgerătoare declanşate de o miriadă de clicuri şi mişcări spasmodice ale mouse-ului îl vor lăsa înmărmurit (şi apoi mort) până şi pe cel mai shaolin goblin. Pe lângă stilul aparent haotic al spadasinilor de stradă („fentă, fentă, fandare, lovitură laterală, directă de stânga, şut în oo, touche!"), există şi tehnica ardelenească „No... ... ... touchee, băi şogore!", care constă într-o lovitură tipic ciobănească, cunoscută pentru efectul mortal pe care-l poate avea asupra oricărui nefericit care se află la capătul puţin bombat al botei şi nu ştie să fugă. La fel de mult se va veseli şi puiul de măcelar care tranşează porci în fiecare dintre noi când va convinge câte-un

Might and Magic VII - For Blood and Honor 1999

Începe sezonul reciclărilor grăbite. Engine-ul din Mandate of Heaven a fost lustruit cu puţin 3dfx, storyline-ul a fost şcolit puţin, dar nu îndeajuns şi în grabă. Seria Might and Magic începe să patineze.



Might and Magic VI – The Mandate of Heaven 1998

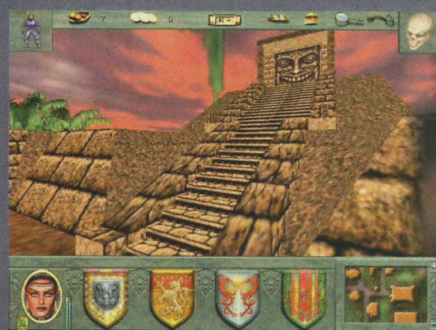
Pâinea erpegiştilor şi circul aşteptat de comunitate. Mersul pe Windows, triplul salt SVGA şi jongleriile beletristice au smuls ropote de aplauze şi căruţe de bani. Un spectacol înălţător.




Pleoşc, frate!

Might and Magic VIII – Day of the Destroyer 1999

Prea „oldie" pentru un joc apărut la finele secolului al XX-lea. Din păcate, lingoul de „goldie" a fost uitat undeva într-un sertar. Seria Might and Magic nu mai patinează. Alunecă încetişor spre uitare.




Cu cât dai paloşul?


Roacăre, ai pus-o!

goblin că locul capului nu este neapărat pe umeri şi că Lumea de Apoi îl va primi şi ciuntit. Chef mare va fi şi în ograda dependenţilor de zaharicale pentru ochi, pentru că Arkane a promis că va mulge Source-ul de ultima picătură de culoare şi cotonogeala va fi „colorată" de o serie de efecte speciale ca-n Filme.

Ţara lui Magic Vodă a fost şi ea invitată la masa „tratativelor" şi va fi reprezentată de o delegaţie numeroasă formată din aproximativ 40 de vrăji mortale gata oricând să livreze mesajul de pace şi prietenie transmis de Sareth hoardelor antagoniste. Efectele speciale (din câte s-au văzut prin trailere) nu-s de ici de colo şi cred că nu puţine vor fi momentele în care mă voi apuca să arunc cu fireball-ul în stânga şi-n dreapta ca un bezmetic doar pentru că-mi place portocaliul sau să le joc feste „prietenilor" îngheţându-le pământul sub picioare chiar când au mai mare nevoie de el...

Un car de Might ŞI un dram de Magic

Aş fi vrut un RPG pur, dar n-a fost să fie. Nu se cumpără. Eu m-am prins, Ubisoft s-a prins (şi i-a prins), asta e situaţia. Totuşi, e bine că Arkane s-a simţit cu musca pe căciulă şi ne-a asigurat că, deşi nu va fi un role-playing ca la carte, Dark Messiah ne va oferi, pe lângă „Might-ul" ciobănesc al unui FPS, şi „Magic-ul" unei lumi din care ţi-e greu să te smulgi fie şi pentru a goni hoţul care-ţi cotrobăieşte prin sufragerie.

■ cioLAN

Might and Magic IX – Writ of Fate

Seria Might and Magic prinde viteză şi aterizează cu un zgomot infernal în văgăuna mediocrităţii. Să-i fie engine-ul 3D uşor...



Crusaders of Might and Magic

Aşa nu! (mesaj dedicat lui Arkane)



Might and Magic Sixpack

... era să uit. Anul '98 a fost un an bun pentru amatorii RPG-ului la doză. S-au lansat concomitent Might and Magic Sixpack şi balada „Beat de-o săptămână, cu sixpacku'n mână". Ficat să aveţi. Şi ţeavă, pen' că nu-l veţi găsi nici măcar la The Great Bulgarian Voodoo People. O compilaţie de milioane cu un titlu de milioane. Burp!



Mercenarii pleacă în safari

Jagged Alliance 3D

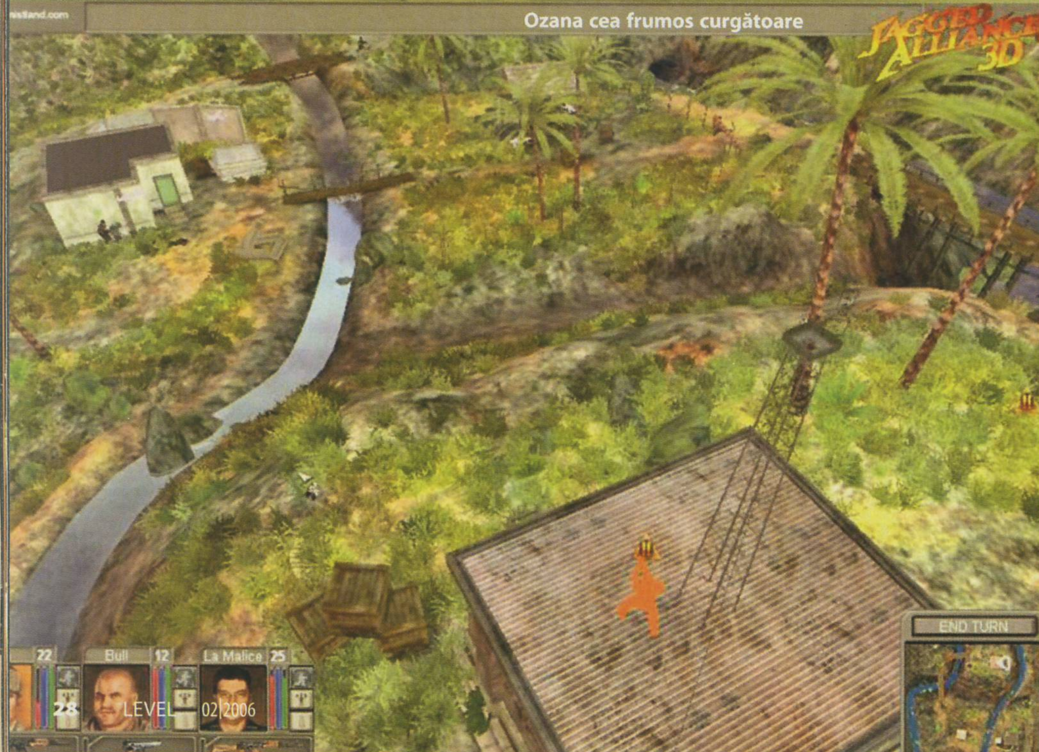
Producător: MiST land ▶ **Distribuitor:** Strategy First / GFi ▶ **Data apariției:** martie 2006 ▶ **Online:** www.mistgames.com/eng/projects.php?project_id=2



După o pauză de câțiva ani, un faliment și un add-on neoficial care n-a creat isterii în cadrul comunității de fani, feeria cu mercenari Jagged Alliance plănuiește un come-back spectaculos. Totul a început cu un anunț „doomipatric", în care se specifica mai mult sau mai puțin clar că două produse marcate „Jagged Alliance" au primit undă verde de la Strategy First, proprietarii francizei. Din păcate, proiectul Jagged Alliance 3 (unul dintre „vedetele" anunțului) a rămas doar în stadiul de titlu stingher, fără screenshot-uri și fără detalii despre producător, de pe o pagină „Under Development". Celălalt, „vedeta" preview-ului nostru, se joacă liniștit și fără grija zilei de mâine în creșa rușilor de la MiST land. Pentru a nu vicia aerul proaspăt de optimism degajat de acest articol, n-o să vă spun ce jocuri au ieșit pe poarta studiourilor MiST land.

Blues-ul nuclearei

Sincer, mă așteptam ca producătorii să profite de noua obsesie a lumii moderne, și anume cruciada declanșată de „proaspătul" Papă redneck Bush al II-lea pentru eliberarea văgăunilor sfinte. Dar cum Afganistanul, ținuturile stâncos-fundamentaliste și fermierii de opium sunt un subiect tabu pentru Mama Rusie, vor mai trebui să treacă ani buni (americanilor le-au trebuit mai mult de trei decenii să ne ofere un Vietnam virtual) până vom plimba un comisar rus cu BFG-ul prin peșterile afgane. Ca urmare, în Jagged Alli-



Ozana cea frumos curgătoare

ance 3D, gamerul, aflat pentru moment în solda unui guvern african în exil, va hălădui prin Continentul Negru (nu America de Nord, măi sudiştilor, nu mai credeţi tot ce vedeţi la MTV Base) şi va aprinde cruci în faţa conacului unei dictaturi revoluţionare de culoare neagră care, obsedată de albul pur al iernii nucleare, ne pregăteşte un concurs de blues unde vor fi invitaţi cei mai buni cântăreţi la muzicuţa de uraniu de pe întreg mapamondul. Pentru a împiedica această manifestare genocidal-cultural-artistică, vom fugări Călăreţii Apocalipsei Nucleare preţ de vreo douăj' de hărţi mari şi late, înţesate cu prăştieri bantu, suliţaşi tutsi şi, ocazional, câte un lunetist bur uitat în junglă de pe vremea Apertheidului. În ajutor ne va sări A.I.M-ul, acelaşi ONG specializat în „dedictaturizări" pe care am ajuns să-l îndrăgim încă de pe vremea când ne încălţam cu fesul antiglonţ şi ne jucam prin Arulco şi Metavira cu mina în nisip.

Patru dictaturi şi-o fermă asuprită, că mi-a dat cu virgulă!!!

Dacă până acum a fost forţat să „danseze" doar cu duşmanii poporului, în Jagged Alliance 3D mercenarul se va îndepărta puţin de modelul cavalerului îmbrăcat în kevlar strălucitor şi călare pe un TAB alb. Prinţesa exilată va trebui să fie foarte bogată dacă vrea să-l livrăm la timp o ţară liberă şi un cojocel trendy din piele de dictatură. La fel, MiST land vrea să împingă lucrurile şi mai departe şi, pe lângă acestea, ne promite încă două facţiuni pentru care se presupune că vom lucra. Posibilii „angajatori" vor fi (din câte am aflat până acum) un regiment al Naţiunilor Unite care îşi omoară timpul antrenând lăcuste prin savană şi o mână de fermieri zdrenţăroşi şi chinuiţi care probabil ne vor ruga să eliberăm o cireadă de cornute luate ostatice sau o turmă de ovine ameninţate de focul revoluţiei şi de grătarele dictatoriale.

Dragi mi-au fost cecul din vară şi mita de primăvară

Din spusele celor de la MiST land, în Jagged Alliance 3D acţiunea va fi puţin mai liniară. S-a renunţat la conceptul burghezo-moşieresc prezent în „episoadele anterioare". Vom spune deci adio latifundiarului care scormonea aur şi decojea copaci în teritoriile ocupate din Arulco sau Metavira şi vom întâmpina o nouă eră. Cea a mercenarului pentru care numărul de cadavre recoltate la sfârşitul misiunii contează, nu exploatările miniere sau cariera de inginer silvic. Mai pe scurt, fiecare hartă va conţine un număr (mare, mic... nu ştim încă) de misiuni care, odată terminate, vor fi trecute frumuşel şi în ordine pe nota de plată. La sfârşitul „mesei", clientul va achita cuminţel nota, iar noi ne vom ocupa o vreme de chestiunile administrative specifice oricărei acţiuni aducătoare de profit: salarii, asigurări de sănătate şi/sau achiziţionarea de echipament nou de la negustorul de arme aflat în imediata vecinătate a „restaurantului".

Metanul din vântul fierbinte al schimbării

Dacă sintagma „secolul vitezei" atribuită secolului al XX-lea s-a dovedit cât se poate de neadevărată în cazul strategiilor (vezi avalanşa de TBS-uri geniale care s-a revărsat peste noi de la Reversi încoace :)), veacul al XXI-lea plănuieşte să remedieze problema începând cu X-Com şi terminând cu... nu ştiu, sper să nu prind clipa în care voi asista la apariţia primului Heroes of Might and Magic în timp real. Fanii vor strâmba puţin din nas când vor afla că şi JA 3D se înscrie în categoria „ce timp real e ăsta, stolnice?". Deşi dacă priviţi cu atenţie screenshot-urile, veţi observa un buton „End Turn", iar ultimele informaţii furnizate de MiST land specifică foarte clar că „End Turn" va fi înlocuit de „Smart Pause". Pauza dăşteaptă pe care producătorii încearcă să o vândă fanilor anunţă introducerea unui real time suspect de identic cu sistemul din UFO: Aftershock (sau Laser Squad Nemesis... pentru tacticienii hardcore), sistem care nu cred că mai are nevoie de nici o prezentare. Prea mult l-aţi(au) înjurat pe forum(uri).

Aceiaşi fani care vor fi deranjaţi de noul real time vor avea de furcă şi cu noul engine grafic „adoptat" de aceiaşi ruşi. Unul complet 3D. Totuşi, nutresc speranţa că se vor arăta puţin mai îngăduitori dacă se vor opri o clipă şi vor cugeta la avantajele unui mediu 3D. Singurul pe care îl voi pomeni este potenţialul distructiv pe care-l poate avea o grenadă, de exemplu, asupra unui „décor" complet 3D. Sau cât de mult v-ar ajuta o dinamită când vă lipseşte un târnăcop. Şi vă rog să vă gândiţi la efectul masiv asupra tacticii al unei banale gropi...

Porţia de RPG, care va rămâne la fel de mare şi săţioasă, vechile noastre cunoştinţe din A.I.M (recunoaşteţi rusul din screenshot-uri?), plus promisiunea că parfumul de Jagged Alliance va pluti deasupra noului „produs" vor (sper) constitui câteva dintre motivele pentru care ar trebui să le „iertaţi" ruşilor „îndrăzneala" de a nu-şi pune viitorul financiar doar în mâinile conservatoare ale fanbase-ului şi să le acordaţi puţin credit. Da, vorbesc cu voi, ăia care visaţi în 256 de culori şi ascultaţi Beatles la PC Speaker!

■ cioLAN



O nouă jucărie de la creatorii lui Wolfenstein: Enemy Territory

Enemy Territory: Quake Wars

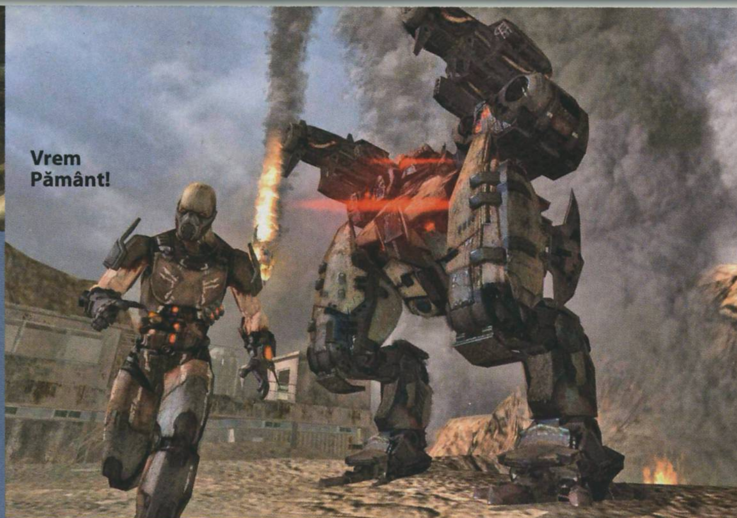
Ajutaţi de creierele de la id, isteţii de la Splash Damage se pregătesc să dea lovitura cu un FPS exclusiv online – Enemy Territory: Quake Wars, în caz că nu v-aţi prins. Spre deosebire de excelentul Wolfenstein: Enemy Territory însă, Quake Wars nu va fi gratuit. Dimpotrivă. Sunt sigur că cei de la Activision au planuri mărețe pentru el din acest punct de vedere, dar dacă va fi cel puţin la fel de antrenant precum Wolfenstein: Enemy Territory, jocul își merită fiecare bănuţ. Pe deasupra, producătorii au demonstrat că știu cu ce se mănâncă joaca în echipă încă de pe vremea lui Return to Castle Wolfenstein, cel mai oacheş titlu realizat pe spinarea engine-ului Quake III. Oamenii de la Splash Damage s-au achitat cu brio de sarcina ce le-a fost încredinţată atunci: realizarea componentei multiplayer. Peste puţin timp, surpriză! Au urmat lansarea şi distribuirea gratuită a lui Wolfenstein: Enemy Territory, un FPS destinat exclusiv amatorilor de şedinţe multiplayer online, ce a completat cu succes reţeta din Return to Castle Wolfenstein. Ideea de bază era simplă: două echipe îşi dau în cap una alteia cu tehnică militară de pe vremea celui de-al Doilea Măcel Mondial, în mod civilizat. Civilizat în sensul că fiecare scenariu de luptă aducea faţă în faţă unităţi împărţite în clase: medic, inginer, infanterist... chestii de genul ăsta. Succesul victoriei depindea şi continuă să depindă, având în vedere că serverele sunt pline chiar şi astăzi, de spiritul de echipă şi de buna coordonare dintre membrii acesteia. Este un principiu care se va aplica şi în cazul lui Quake Wars, urmaşul de drept al lui Wolfenstein: Enemy Territory, cu observaţia că jucătorul va lua de această dată parte la evenimente premergătoare poveştii din Quake II, când Strogg-ii au invadat Pământul. Lupta se va da, aşadar, între groteştile creaturi extraterestre şi forţele armate ale oamenilor, EDF, jucătorul având posibilitatea să aleagă între cele două părţi beligerante.

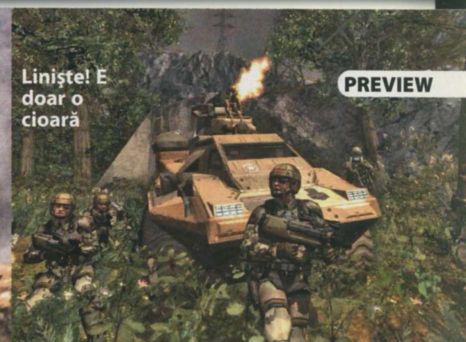
Producător: Splash Damage ▸ **Distribuitor:** Activision
▸ **Data apariţiei:** cândva în 2006
▸ **Online:** www.enemyterritory.com



E mort de două ore. M-am ocupat eu de dinţi


Aseară am avut fasole...


Vrem Pământ!


Linişte! E doar o cioară


Măi, tu miroşi a ceapă...

Pârjoliţi Pământul! Sau nu...

Evident, se vorbeşte numai de bine despre Quake Wars. Şi de ce nu? Uitaţi-vă la Wolfenstein: Enemy Territory. Mai că l-ai lua cu tine sub plapumă, par a bolborosi unele voci din spatele atelierului. Eu zic să nu ne grăbim, ci doar să luăm la cunoştinţă „nivelul de detaliu nemaipomenit şi realismul incredibil" pe care urmează să le experimentăm în mijlocul unui conflict din care nu vor lipsi vehicule terestre, zburătoare şi arme de toate formele şi mărimile. Arsenalul din ograda fiecărei părţi este impresionant, armele fiind suficient de variate pentru a trezi interesul jucătorilor. Pământenii vor avea la dispoziţie arme pe care le-am putea considera convenţionale, exceptând prototipurile ce şi-au găsit utilizarea în Quake II, în vreme ce armele extratereştrilor vor fi, evident, cât se poate de extraterestre. Vehiculele, care au lipsit din Wolfenstein: Enemy Territory, vor juca de această dată un rol important. Vom avea la dispoziţie jeep-uri, nave anti-gravitaţionale, păşitori Strogg, tancuri, transportoare şi multe altele, Quake Wars răsfăţându-şi jucătorii cu peste 40 de tipuri de vehicule şi piese de artilerie. Producătorii încearcă astfel să ofere o mai mare credibilitate conflictului şi atmosferei specifice genului. Vehiculele sunt, de asemenea, extrem de necesare pentru a străbate hărţile ce se anunţă a fi imense, unde mobilitatea este esenţială pentru a scăpa de tirul adversarului sau pentru a sări rapid în ajutorul camarazilor aflaţi la ananghie.

Sistemul de clase se anunţă a fi cel puţin interesant, diferenţele dintre cele două rase fiind evidente, aspect ce influenţează nu numai strategia de joc, ci şi felul în care jucătorii vor interacţiona cu vehiculele din propria ogradă. Sistemul de clase şi cel de skill-uri, ce pot fi îmbunătăţite, nu va fi însă unul greu de înţeles. Jucătorii vor fi recompensaţi dacă ating diverse obiective şi vor avansa în rang dacă urmează şi duc cu succes la îndeplinire ordinele. Succesul misiunilor va depinde aproape în totalitate de cooperarea dintre membrii echipei. Ce este mai important însă este faptul că se urmăreşte realizarea unui gameplay echilibrat între cele două părţi combatante, tocmai pentru a nu permite supremaţia unei rase asupra celeilalte.

Quake Wars va beneficia de ciclul zi-noapte (despre care băieţii de la Splash Damage au refuzat să-mi explice cum funcţionează) şi de forme de relief care te fac să le iei în considerare înainte de a alege strategia de atac. În funcţie de relief, o serie de misiuni vor necesita o abordare mai „discretă", în vreme ce altele se vor rezuma la bătălii furibunde în câmp deschis.


Hopa! Cred că i-am curăţat p-ai noştri


Un pas spre nemurire

Cu Doom 3 pe scara evoluţiei

Engine-ul fizic al lui Doom 3 a fost complet rescris pentru Quake Wars, tipurile de teren influenţând drastic gameplay-ul. În traducere liberă, vehiculele se vor comporta diferit pe diverse tipuri de relief. Este şi cazul jucătorului, care trebuie să caşte bine ochii şi urechile pe unde calcă în timpul unei misiuni de recunoaştere, un foşnet sau sunetul produs de paşi pe o suprafaţă metalică trădându-i imediat prezenţa. Lucrul care a surprins însă la anunţarea oficială a lui Quake Wars a fost motorul grafic pe care l-au ales pentru a-l realiza. Acesta este nimeni altul decât controversatul engine Doom 3, care până de curând n-a reuşit să recreeze zone exterioare de joc complexe şi întinse ca suprafaţă. Ei bine, John Carmack cel meseriaş a dezvoltat o nouă tehnologie denumită MegaTexture, care permite realizarea detaliată şi randarea exactă de suprafeţe întinse de joc ce îmbină armonios diverse tipuri de teren. Vom avea ocazia astfel să „vizităm" regiuni întinse de pe glob, precum deşerturi, păduri şi zone din Antarctica, doza de realism (un cuvânt care începe să facă parte din vocabularul zilnic al marilor producători) fiind accentuată şi de efectele climaterice, umbrele şi iluminarea în timp real. De asemenea, jucătorii vor avea posibilitatea să distrugă sursele artificiale de lumină care le încurcă infiltrarea în spatele liniilor inamice pe timp de noapte.

În cazul ăsta, eu mă las de Battlefield 2

Enemy Territory: Quake Wars sună nemaipomenit în teorie, iar dacă năzdrăvanii de la Splash Damage şi ajutoarele lor de nădejde de la id Software reuşesc să ne servească salata de mai sus, o fac şi p-asta! Nu este vorba de poveste (pentru asta ciuguliţi un Quake 4), ci despre atmosfera credibilă şi tensionată pe care producătorii urmăresc să ne-o ofere. Să sperăm că-şi va merita banii. Or else.

■ KiMO

MX vs. ATV UNLEASHED

Extrem, tată!



Generaţia asta a noastră se hrăneşte cu adrenalină. Că se uită la filme cu snowboard sau chiar îşi rupe picioarele prin pădurile din Poiană, că se dă cu parapanta sau fuge în aglomeraţie să prindă autobuzul spre şcoală, tânărul de pretutindeni vrea să simtă, nu glumă! Iar la capitolul viteză + posibile multiple fracturi, motoarele se caţără pe primul loc. Dacă mai ai şi o pădurice prin apropiere, atunci un motor de enduro este pentru tine. Asta până când aterizezi fix într-o movilă şi decizi că de acum înainte te vei rezuma la a te uita pe Extreme la concursurile de Big Air. Sau, cine ştie, îţi iei Xbox şi bagi ca dementul la MX Unleashed.

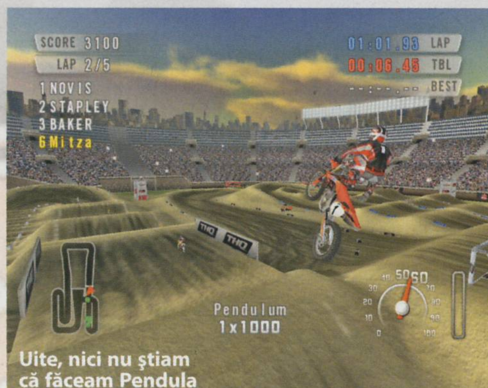
Şi totuşi...

Nu am greşit nimic. Da, am zis Xbox, iar acesta nu este un review de consolă. Însă ţin minte, de parcă a fost ieri, cum în urmă cu câteva luni bune mă prindeau dimineţile friguroase la redacţie, în faţa Xbox-ului, cu controlerul în mână şi cu decizia neclintită de a nu mă duce acasă până nu îmi iese un Superman în MX Unleashed. Joculeţul respectiv venea la vremea aceea puternic recomandat de palmaresul producătorilor săi, Rainbow Studios, nişte unii cu experienţă în domeniu (Offroad Fury, Splashdown, Motocross Madness) şi reuşea să te acapareze chit că la început părea simplist. Ei bine, după atâta amar de timp, cei de la THQ au decis să mai umble un pic la joc, să îi adauge o măslină în plus şi să îl lanseze şi pentru PC. Bucurie! Nu am fost uitaţi!

Jocul poartă acum numele de MX vs. ATV Unleashed, ceea ce se traduce în joc prin adăugarea unui nou vehicul, şi anume a ATV-ului. Care ATV are aceleaşi moduri de joc disponibile şi pentru motoare, aceeaşi idee de gameplay, dar, deh, cu două roţi în plus. Ce altceva este nou? În cazul predecesorului de pe Xbox, observasem următoarea treabă. Uşor cum părea el la prima vedere, jocul te obliga să iei aminte la câteva reguli foarte importante: trebuie să ştii cum să îţi iei zborul de pe o pantă şi, mai ales, cum să aterizezi. Când să faci wheelie şi când să mergi cu botul în jos. Când e cazul să faci scheme în aer şi când nu. Important este că, foarte rapid, jocul devenea periculos de greu dacă nu erai atent la aceste reguli.

În cazul jocului de pe PC, lucrurile au rămas la fel de simple la prima vedere. Din păcate, ele rămân la fel de banale şi la a doua, a treia şi la a câta vreţi voi vedere. Practic, greul jocului cade pe degetul care trebuie să ţină apăsată tasta de acceleraţie, restul contând mult prea puţin. Faptul că avem la dispoziţie şi ATV-uri nu este, după mine, decât praf în ochi sau o treabă care ţine strict de gusturi. Pentru că dacă joci cu motoarele, nu o să mai joci jocul şi cu ATV-uri, sau invers. Asta pentru că modurile de joc pe care le întâlneşti la cele două vehicule sunt perfect asemănătoare, senzaţia de două sau patru roţi fiind înlocuită de tendinţa jucătorului de a căsca şi de a-şi relaxa într-un final degetul ăla obosit. Ca dificultate, jocul este aberant de simplu. Frâna este ca şi inexistentă, iar dacă reuşeşti să nu aterizezi bine, nu te impacienta când vezi cum adversarii se depărtează la jumătate de tură. Stai calm, îi vei ajunge în cel mai scurt timp şi vei câştiga cursa.

Acum, pe lângă cursele propriu-zise, organizate temeinic în campionate, mai avem la dispoziţie şi diverse competiţii ce se axează pe alte moduri de a folosi caii putere. Nu, nu e nimic special, aşteptaţi-vă la clasicele concursuri de Freestyle sau Big Air, în care, dacă nu ai la îndemână un gamepad sănătos, o să îţi înjuri tastatura. Pentru că este totuşi greu să faci combinaţii de taste, rapid, când un deget trebuie să stea pe acceleraţie, altul pe X, altul pe CTRL, două pe tastele direcţionale, un ochi pe monitor şi altul pe tastatură. Acrobaţiile sunt frumoase, dar deja ştiam asta. Din păcate, nu există nicăieri feeling-ul ăla de „Mamă, cât de taaareee!!!" pe care astfel de jocuri ar trebui să-l scoată din om. Neah, plictis şi guri căscate.



Uite, nici nu ştiam că făceam Pendula



La naiba, nu pot să-mi şterg lacrimile de vizorul ăsta. Ce frumuseţe...



La naiba, nu pot să-mi şterg sângele de vizorul ăsta. Ce durere...

Teren accidentat

Pentru că PC-ul este totuşi o unealtă mai versatilă decât orice consolă, odată cu jocul veţi primi şi un editor de trasee, lucru salutat de cei care vor să îşi încerce talentul la a crea cea mai înaltă pantă. Însă, după cum spuneam, dacă feeling-ul nu e acolo, poţi să construieşti ce vrei tu, că tot degeaba...

În concluzie, e gravă, lată şi tot ce mai vreţi voi. Eu unul m-aş întoarce la jocul pe Xbox dacă aş mai găsi CD-ul şi vă propun să vă luaţi echipament de protecţie şi să încercaţi „the real thing". Şi după aia să-mi spuneţi şi mie cum a fost, că sunt tare curios.

■ Mitza



Da, eu is baza! Numărul 1!

▸ **Gen** Arcade ▸ **Producător** Rainbow Studios ▸ **Distribuitor** THQ ▸ **Procesor** PIII 1GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 16 MB ▸ **ON-LINE** www.mxvsatv.com

Grafică	6
Sunet	7
Gameplay	5
Multiplayer	5
Storyline	–
Impresie	5



Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

În colaborare cu LEVEL

Singura emisiune radio despre jocuri de PC și console.

Ascultă despre și câștigă cele mai tari jocuri ale momentului la Fanatic vs Fanatic.

Află totul despre Anarchy Online și câștigă o mulțime de premii așa cum vrei.

In fiecare sâmbătă în rețeaua Radio Mix





Pentru atunci când căutați ceva și nu găsiți

Heroes of the Pacific

Atacul de la Pearl Harbor, subiectul care este înșurubat în capetele noastre, a generat un fenomen media și propagandistic care dă impresia că nu va lua sfârșit niciodată. Adevărul e că această posibilitate este de luat în calcul, pentru că evenimente similare există de mii de ani și încă se vorbește despre ele cam peste tot. E clar că suntem ancorați extrem de puternic în trecut și lumea nu ne permite să uităm, de teamă că așa ceva s-ar putea repeta... ceea ce de altfel se și întâmplă. Însă îmi permit să fiu egoist și să spun că am probleme mai importante pe cap în momentul acesta.

A treia persoană

Am încercat să definesc acest joc cu nume extrem de pompos în cadrul genurilor de joc și m-am aflat într-o mare dilemă. Inițial, când l-am primit, văzând că este de la Ubisoft, m-am agitat să-mi instalez cu sârguință joy-stick-ul, sperând la o nouă experiență de neuitat, în genul IL2. Am intrat în training și m-am pomenit cu avionul văzut de-afară. Prima reacție a fost să caut în disperare butonul care schimbă camera, însă după cinci minute am renunțat. Privind monitorul ușor șocat, am realizat că am în față un fel de simulator aviatic 3rd person. Blocat oarecum în continuare de propria descoperire, cu o mișcare spastică am ieșit și l-am uitat undeva, acolo. Ulterior, nu am avut decât să procedez în modul specific muncii mele, și anume „no hai să văd, poate cine știe!?". Mai departe, pot spune că am avut o experiență interesantă, pe care nu știu dacă mai vreau să o repet, obiectivismul meu fiind pus la grea încercare. Însă sper că până la urmă am prins esențialul pentru că restul... să-l mai prindă și alții!

Perspectiva...

Pentru a obține o părere cât mai obiectivă față de un anumit lucru, este extrem de important să alegi perspectiva corectă, unghiul cel mai potrivit. În cazul de față, am avut de ales între a aborda jocul ca simulator sau ca arcade pur. După un lung de-bate cu tente schizofrenice, am înclinat spre o abordare arcade, datorită multitudinii factorilor care se scurg spre un anumit unghi. Privit de acolo, jocul se arată într-o lumină


Totuși, nu privi niciodată înapoi...

nouă. Ca parte de simulare... nici o șansă. Acest joc nu este aproape de realism sub nici o formă, chiar dacă cele două opțiuni pe care le oferă jocul, Arcade și Professional, ne-ar putea induce în eroare. Privit ca arcade, sunt câteva lucruri care-l fac deosebit. În primul rând, este vorba despre modul zgomotos în care intrați în acțiune. Toată lumea urlă, primești ordine, cerul este plin de avioane, iar


Acțiune din abundență

7 decembrie 1941: O flotă navală japoneză, care includea șase portavioane, se întoarce în vânt 235 de mile nord de Oahu, Hawaii. Aproape 200 de avioane de vânătoare, bombardiere și avioane torpiloare decolează, având ca țintă Pearl Harbor...





solul plin de fum. Este vorba despre o campanie care începe exact cu atacul de la Pearl Harbor. Trebuie rapid să doborâți patru avioane pentru a le salva pe cele câteva care mai sunt la sol. Dacă ați sărit tutorialul, nu veți găsi nici măcar prima misiune prea ușoară, deși este cea mai la îndemână. Controlul este ușor de înțeles, însă pentru a găsi sensibilitatea ideală pentru mouse sau joystick, veți avea nevoie de răbdare. Cei care sunt obișnuiți cu controlul inerțial din arcadeurile de zbor clasice vor învăța probabil de vreo zece ori mai repede cum potrivești un obiect cu manifestări fizice ciudate într-un spațiu 3D pentru a trage în punct fix. Oricum, odată obținută îndemânarea, veți avea de doborât zeci de avioane în fiecare misiune. Vă veți simți ca un erou american, în sensul bun, nu un bețiv și bătăuș într-o bodegă din periferie.

Back to ground

Oricum, mai devreme sau mai târziu, veți face cunoștință cu suprafața terestră, deoarece de-acolo ne tragem. Ei bine, în acel moment nu veți mai fi impresionați de cele șase moduri de joc (Campaign, Instant Action, Single Mission, Historical, Training și Multiplayer) deoarece veți descoperi că nu există posibilitatea de a salva în timpul misiunii. În cele mai lungi bucăți de acțiune există niște checkpoint-uri unde sunteți salvați, dar sunt valabile doar în misiunea curentă. Dacă ieșiți din joc, va trebui să reluați totul de la capăt. Lumea încă nu înțelege că un joc portat de pe consolă trebuie gândit ca pentru PC. Însă lucrurile acestea sunt prea evidente în general pentru a nu face abstracție de ele. Problema este aceeași cu a tuturor jocurilor de tip trei vieți – intervine plictiseala, ceea ce este un factor negativ în calea progresului.

ALTERNATIVĂ

Air Strike II Gulf Thunder

Este un arcade autentic care, pe lângă faptul că ocupă vreo 35 de mega, este capabil să vă țină ocupați și absorbiți pentru lungi perioade de timp. Ctitorit să fie monumentul lui Ciolan pentru că l-a găsit.

www.reflexive.com

Însă slavă cerului că nu ne obligă nimeni să progresăm, ceea ce înseamnă că putem să lenevim liniștiți. Este păcat pentru că, în rest, acest arcade este de-a dreptul nebunesc, datorită acțiunii extrem de intense. Lipsa mea de entuziasm redactoricesc temporar este dată de faptul că jocul strică mâna de simulator. Celor care se joacă simulatoare aviatice în mod intens le sugerez pe un ton ridicat, amenințător, să stea departe de acest joc pentru că este „evil". Până să-ți dai seama, ai făcut 5-6 misiuni, te plictisești, intri în Pacific Fighters și ai impresia că zbori cu un sicriu cu care dai de pământ instant... looping-ul nu se face cu mâna în buzunar...

Up to the sky

Cineva spunea că singura condiție ca să poți cădea este să te ridici întâi. Și te ridici cu avion cu tot, privești relieful care este acceptabil pentru un număr crescut de plăci video, însă toate au o limită. Nu pot spune că jocul arată rău pentru că m-aș trezi într-un cerc vicios forumistic din care nici Ivan Turbincă nu o să mă mai scoată. Așadar, jocul arată... bine. Sunetele sunt multe, cu o spațializare relativă, însă nu sunt eu expertul. Plus că la vederea la persona a treia nu prea cuplează cu spațializarea, mai ales când sunetele sunt poziționate relativ la cockpit. Hmm... ar putea fi expertul.... Oricum, aș vrea să vă spun mai multe despre acest joc eroic, însă chiar nu am ce... am văzut jocuri care ocupau mult mai puțin decât acesta și induceau cam la fel de mult feeling. Însă las din nou la latitudinea voastră restul de obiectivism pe care-l puteți extrage și dintr-un demo, sau poate nu...

Răbdare, că nu mai rămâne nici unu'!

Însă slavă cerului că nu ne obligă nimeni să progresăm, ceea ce înseamnă că putem să lenevim liniștiți.

■ Locke

Gen Arcade **Producător** IR Gurus **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft Romania, Tel. 021.569.06.00
Procesor PIII 1,4 GHz **Memorie** 256 MB RAM
Accelerare 3D 64 MB VRAM
ON-LINE www.heroesofthepacific.com

Grafică	7
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	6
Storyline	5
Impresie	6

6,5

Nimic nu iese în evidență din această poză

Nu toată lumea iese cu elicea curată

Asasin de cursă lungă

SNIPER ELITE

BERLIN 1945



Din momentul în care am văzut Enemy at the Gates, am aşteptat cu nerăbdare lansarea unui nou joc care să aibă în vizor minunata muncă pe care o face un sniper. Şi iată că băieţii de la Rebellion s-au gândit că gamerii pasionaţi de sniperească au fost cam neglijaţi în ultimul timp, iar ei au experienţă de pe vremea când NovaLogic le-a dat pe mână versiunile de PlayStation pentru două titluri Delta Force. Aşa că s-au pus pe muncă şi ne-au adus un joc ce îşi anunţă intenţiile încă din titlu, Sniper Elite.

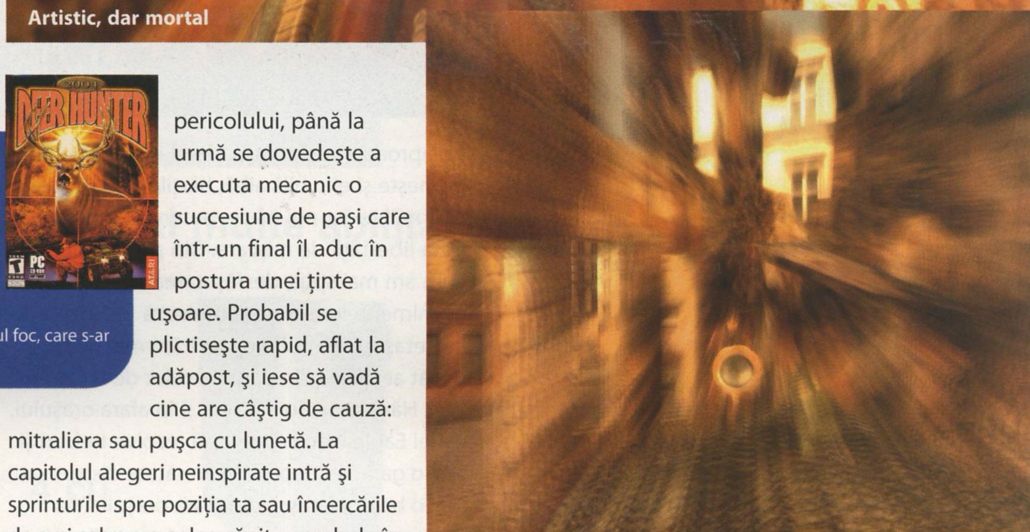
Jocul ne introduce în atmosfera Berlinului la sfârşit de al Doilea Război Mondial, moment în care rusnacii au dat şi ei buzna să viziteze oraşul şi, eventual, dacă nimeni nu se supără, să pună mâna şi pe planurile bombei atomice. Şi pentru că americanii nu doreau ca şi ruşii să aibă o jucărie ca a lor, OSS-ul (actualul C.I.A.) trimite imediat o unitate de elită, care să mai taie din elanul serviciului secret rusesc, N.K.V.D. Aşa ajungi tu, Eagle Wach, american crescut în Berlin, cu West Point-ul trecut în C.V., să salvezi omenirea de rezultatul combinării ruşilor cu bomba atomică, pe care oricum o aveau la vremea aia, dar erau curioşi dacă a nemţilor e mai bună. Aceasta e inteligenta intrigă (pentru marketing) cu care vine jocul şi care ajunge să fie rezumată la bravul american care luptă împotriva maleficului rus.

Soldat universal

Pentru început, trebuie spus că jocul nu pune accentul pe rolul unui sniper atât cât mi-aş fi dorit. Deşi visam la clipe de linişte în care să aştept, ferit de ochii inamicilor, momentul cel mai bun pentru acea lovitură decisivă, jocul Sniper Elite m-a adus destul de rapid cu picioarele pe pământ şi m-am trezit pus la munci care nu se prea potrivesc cu profilul unui sniper de elită. În unele misiuni ajungi să arunci în aer clădiri, rezervoare, tancuri şi

Pe de altă parte, sunt situaţii când eşti ţinut de poveşti la foc susţinut de câţiva inamici, timp în care alţii vin într-o vizită surpriză din altă direcţie, de obicei din spate.


Prada mea


Artistic, dar mortal

chiar o locomotivă la un moment dat, în alte situaţii te trezeşti cu câte un individ în spinare sau în urma ta, de a cărui soartă eşti responsabil, iar majoritatea misiunilor presupun ca tu să ajungi în mijlocul acţiunii. Confruntările cu alţi sniperi sunt puţine şi în nici una dintre ele nu ai parte de un adversar care să te oblige să joci perfect pentru a ieşi învingător. Un asasinat şi câteva situaţii în care acoperi acţiunile unor camarazi îţi oferă şansa de a intra cu adevărat în rolul unui sniper. Asta nu înseamnă că nu vom folosi destul sniper ri-fle-ul, însă o vom face într-un context total nepotrivit şi care ne privează de preludiul loviturii de graţie.

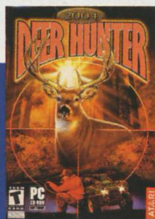
Părţile de stealth sunt opţionale, iar o abordare diferită se poate dovedi la fel de bine câştigătoare. Decizia de a-ţi face simţită prezenţa chiar accelerează desfăşurarea


Capu' sus!

evenimentelor, iar tu reuşeşti să-ţi îndeplineşti obiectivul mai rapid, însă într-un mod mai puţin elegant. Toate aceste lucruri vin să contrazică indicaţiile pe care le primim în tutorialul jocului, unde suntem sfătuiţi să ne deplasăm cât mai silenţios posibil, să cercetăm foarte bine perimetrul înainte de a ne schimba poziţia şi să luăm serios în considerare traseele alternative, de-am crezut că tot jocul o să-l fac pe burtă. Cât despre „one shot, one kill", pot spune că satisfacţia personală este singurul câştig. În toate acestea o vină are şi AI-ul, al cărui răspuns nu este întotdeauna cel mai fericit... pentru el. Deşi aparent are o reacţie bine gândită în faţa

ALTERNATIVĂ

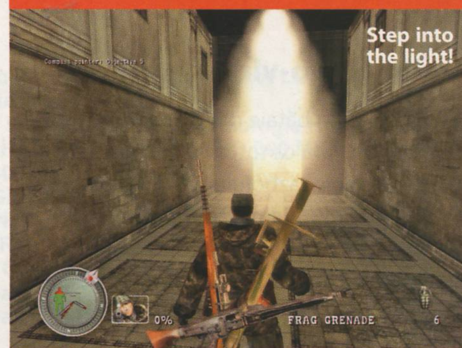
Deer Hunter 2004



Jocul în care contează cu adevărat fiecare mişcare, răbdarea, pânda şi mai ales primul foc, care s-ar putea să fie şi ultimul.

pericolului, până la urmă se dovedeşte a executa mecanic o succesiune de paşi care într-un final îl aduc în postura unei ţinte uşoare. Probabil se plictiseşte rapid, aflat la adăpost, şi iese să vadă cine are câştig de cauză: mitraliera sau puşca cu lunetă. La capitolul alegeri neinspirate intră şi sprinturile spre poziţia ta sau încercările de a-şi salva un coleg rănit... ambele în spaţiu deschis... la o aruncătură de grenadă de tine. Pe de altă parte, sunt situaţii când eşti ţinut de poveşti la foc susţinut de câţiva inamici, timp în care alţii vin într-o vizită surpriză din altă direcţie, de obicei din spate. Însă nimic mai sofisticat din partea lor. La toate acestea se adaugă şi faptul că nouă ni se indică direcţia din care se trage asupra noastră, nu de alta, dar să nu pierdem timpul cu mărunţişuri, că inamicul e mult şi nu are timp toată ziua. Un alt avantaj este dat şi de modul 3rd person, care îţi permite să arunci câte un ochi după colţ fără să te expui în vreun fel. Modul 3d person alternează cu cel 1st person, care îşi intră în drepturi când foloseşti sniper rifle-ul.


Ia, înghite asta!



Step into the light!

La capitolul armament, amintesc în primul rând cele trei sniper rifle-uri pe care le primim pe parcursul jocului. Aşadar avem două de producţie sovietică, Tokarev SVT-40 şi Mosin-Nagant M91, şi Gewehr 43-ul de fabricaţie germană. După cum vă spuneam, Eagle Wach nu e un sniper obişnuit, ci un soldat extrem de complex ,aşa că el va utiliza cu succes şi un pistol cu amortizor, câteva tipuri de mitraliere, printre care şi frumuseţea de MG 42, lansatoare de rachete, trei tipuri de grenade şi două de explozibil. Un arsenal impresionant, mai impresionant însă este Eagle Wach când reuşeşte să le care pe toate cu el fără ca greutatea lor să-l jeneze la alergat câtuşi de

puţin. După ce am punctat condiţia fizică de invidiat a eroului nostru, este momentul să vorbim şi despre părţile mai realiste din joc. Cu fericire în suflet anunţ că gloanţele din Sniper Elite nu dau cu legile balisticii de pământ, iar pentru reuşita unei lovituri trebuie să ţinem cont şi de vânt, poziţia de tragere sau ritmul cardiac. Avem chiar şi posibilitatea de a ne ţine respiraţia câteva secunde pentru un plus de precizie. În aceste condiţii, un head shot făcut de la mare distanţă pe o ţintă aflată în mişcare îţi dă într-adevăr satisfacţia pe care o cauţi într-un astfel de joc. Iar ca bonus, intră în acţiune şi bullet cam-ul care îţi prezintă traseul glonţului de la gura puştii, printre eventualele obstacole şi până între ochii nefericitului. Un efect bine-venit, care îţi oferă câteva secunde în care să îţi admiri execuţia şi să te feliciţi pentru „calculul" făcut.

Record mortal

Cea mai lungă lovitură mortală confirmată până în prezent îi aparţine lui Arron Perry, Master Caporal în forţele canadiene. Acesta a reuşit, în timpul operaţiunii Anaconda, desfăşurată în 2003 în Afganistan, să omoare un luptător taliban de la apreciabila distanţă de 2.430 de metri. Kill-ul a fost executat cu o puşcă MacMillan TAC-50, iar calculele au demonstrat că glonţul a parcurs distanţa în patru secunde. Din păcate, Arron Perry nu a apreciat ajutorul dat de luptătorul taliban la stabilirea acestui record şi s-a gândit că ar avea nevoie şi de un suvenir. A ales degetul unui membru Al-Qaeda, lucru ce i-a adus sfârşitul carierei militare.

Berlin audio-video

Câmpul de bătaie din Sniper Elite este bine realizat, fără ca totuşi să ne lase fără cuvinte. Urmele războiului se văd pe străzile Berlinului. O parte din clădiri sunt serios avariate, camioane şi maşini sunt distruse şi răsturnate pe străzi, iar în unele locuri e plin de baricadele care nu mai aveau mult şi formau un labirint. Toate aceste locuri sunt şi poziţii bune din care să împarţi plumb inamicilor. Dacă e să fim răutăcioşi, putem să ne întrebăm de ce sunt doar două, trei tipuri de maşini pe tot parcursul jocului sau unde au tulit-o toţi civilii din orăşelul Berlin. La atmosfera jocului mai contribuie şi avioanele în flăcări ce trec razant pe deasupra clădirilor sau cele care bombardează oraşul, chiar dacă nici un proiectil nu reuşeşte să te rănească în vreun fel, craterele deschizându-se mereu la câţiva paşi de poziţia ta. Misiunile sunt presărate cu o mulţime de filmuleţe care ne ţin aproape de poveste. Level designul primeşte şi el o bilă albă, hărţile oferă trasee alternative, iar noi nu ne putem plânge de lipsa libertăţii de mişcare. Din păcate, după cum am mai spus, desfăşurarea evenimentelor nu ne stimulează instinctul de cercetaşi şi de multe ori vizităm mai puţin decât ar trebui din Berlinul celor de la Rebellion. Hărţile jocului ne scot şi în afara oraşului, astfel Eagle Wach ajunge să rezolve treburi şi într-o gară, un depou pe jumătate distrus sau într-o bază rusească din afara oraşului. La partea de sunet se putea cu siguranţă mai bine. Voice acting-ul este slăbuţ atât din partea inamicilor care se mulţumesc să mormăie aceleaşi trei, patru replici pe tot parcursul jocului, cât şi din partea lui Eagle Watch. Sunetul are şi rolul de a ne avertiza asupra prezenţei duşmanului în zonă, chiar într-un mod puţin exagerat. După ce paşii încep să se audă, avem timp să ne şi înscriem numele pe glonţul de întâmpinare, iar dacă noi ne apropiem de un soldat ascuns, uneori un scurt acord pe vioară ne semnalează faptul că ar trebui să trăim un moment de maximă tensiune.




Seamănă?



Loviturile trebuie calculate foarte bine

Campania single player din Sniper Elite are opt capitole şi totalizează 28 de misiuni la finalul cărora ni se dezvăluie şi o misiune secretă cu care te mai distrezi vreo 10 minute. Putem salva oricând dorim, însă avem un număr limitat de salvări, iar depăşirea acestuia aduce cu sine şi o depunctare la final (un sistem flexibil şi corect). Partea de multiplayer poate fi răspunsul la dorinţa unei partide de sniperească ca la carte. Avem la dispoziţie trei moduri: Death Match, TDM şi Assasination, care aduce puţin cu Capture the Flag. Ideea este că, pe rând, câte un jucător are cinci minute pentru a asasina un ofiţer pe care restul jucătorilor au misiunea de a-l apăra. Partidele de multiplayer se pot desfăşura în LAN şi online şi trebuie spus că, în ciuda lipsei opţiunii de co-op, multiplayer-ul reuşeşte să mărească valoarea de replay a jocului.

Şi totuşi...

Cu toate problemele sale, Sniper Elite este un joc care nu trebuie trecut cu vederea. Pe lângă campania single player, care de multe ori ne trimite spre un WW2 FPS clasic, dar tot merită jucată, avem multiplayer-ul în care previzibilul AI-ul este înlocuit de răbdarea şi inteligenţa umană, iar level designul este mai bine pus în valoare. Să considerăm aşadar Sniper Elite ca fiind un prim pas către un jocul care să fie simplu descris: one shot, one kill.

■ **Rzarectha**

▸ **Gen** Action ▸ **Producător** Rebellion ▸ **Distribuitor** Ubisoft ▸ **Ofertant** Ubisoft România Tel. 021.569.06.00
▸ **Procesor** PIII 1 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM
▸ **Accelerare 3D** 32 MB VRAM
▸ **ON-LINE** www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm

Grafică	8
Sunet	6
Gameplay	7
Multiplayer	8
Storyline	7
Impresie	8

7,3



România-i plai natal

Fraaaateeee, orașele noastre mândre-s o listă!

Când simularea nu mai este un joc

Supreme Ruler 2010

Întotdeauna există o tristețe postcoitală în industria jocurilor, imediat după sărbătorile de iarnă. Parcă și văd ochii lăcrămoși ai animalelor combatante pe diversele câmpuri de bătălie RTS, RPG, TBS ori FPS spunând fără grai: „Cum, de asta ne-am agitat în halul ăsta înainte de Crăciun? That's all? O frenezie de moment, o tură de călcat în picioare prin mall-uri, o mână transpirată pe mouse în vacanța de iarnă și atât? Totuși, este trist în lume...". Victime ale acestei stări de lucru suntem cu toții, redactori și cititori, deopotrivă. Voi că nu aveți parte de jocuri noi, interesante, tocmai în perioada ușor deprimantă în care se ia în piept a doua jumătate a anului școlar/universitar. Noi pentru că trebuie să ne stoarcem de creieri pentru a scrie articole cât mai bune despre firimiturile rămase de la masa de Crăciun a marilor feudali din industria jocurilor.

În această situație în care există o ieșire, dar nu tocmai seducătoare, și în care numai visarea la Oblivion și Gothic 3 mai dă un sens vieții mele momentan amărâte, există totuși o șansă. Anume, aceea că, din nevoia de material editorial, redactorul își întoarce privirea către te miri care colțișor al lumii jucătorești, în căutare de semne de viață. Și atunci se poate, minune, să dea peste un joc pe care, în condiții normale, nu l-ar fi încercat nici amenințat cu arma albă a încruntăturii feței emaciate a onor redactorului-șef. Dar, care joc să se dovedească mult mai mult decât te-ai fi așteptat, oferindu-ți surprize nu tocmai plăcute, dar, mai ales, prilejuri de reflecție filosofică asupra condiției jocului pă lumea asta mare, rea și frumoasă care decât că este.

...trebuie să ne stoarcem de creieri pentru a scrie articole cât mai bune despre firimiturile rămase de la masa de Crăciun a marilor feudali din industria jocurilor.



Miniștrii

Starea națiunilor

După anul 2004, omenirea a început să se ducă de râpă. Decizii neinspirate la toate nivelurile – politice, economice, sociale, ecologice etc. – fac ca formațiuni statale redutabile să cadă în anarhie. Statele Unite se desfac în statele componente, Rusia nu se simte nici ea prea bine, dar chiar și state precum Franța sau Spania se sparg în provincii istorice, dornice de independență și supremație. Acum, în anul de lovitură de grație 2010, se hotărăște cine cu cine și care pe care, într-o lume în care orice înțelegere diplomatică nu mai este valabilă, orice legătură istorică s-a făcut praf, iar ONU a murit (după o îndelungată suferință în care a fost și este doar un cadavru ambulant cu buget de stat bine dezvoltat și pretenții de fecioară capabilă să pună balaurul cu botul pe labe).

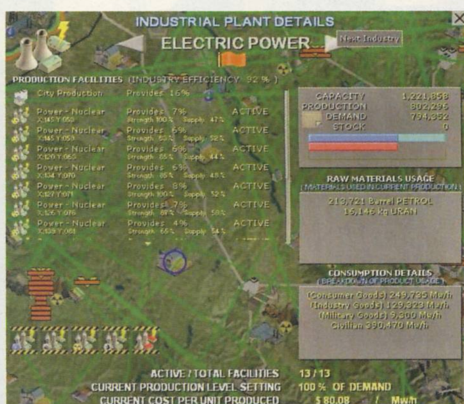
ONU cea dusă este înlocuită de World Market, o organizație lipsită de scrupule și principii morale, ale cărei scopuri sunt greu de bănuit, dar care pare să sprijine prin mijloace variate instaurarea unei oarecare stabilități prin concentrarea preferențială a puterii în jurul unor nuclee pe care le favorizează. În joc nu vei vrea să superi World Market, pentru că sunt superdotați și te rup, dar vei putea beneficia de rolul lor în comerț, chiar dacă uneori vei simți ca nerealiste acțiunile lor ușor deus ex machina. Dar, în fond, ce este inflația din Civ 4 dacă nu tot un astfel de procedeu exterior de echilibrare a jocului?

Clasificare: clasic

Supreme Ruler 2010 este un joc de strategie. Poate fi jucat în timp real sau se poate alege modalitatea de joc pe ture. Sunt patru mari posibilități de joc: campania mare, scenariile, misiunile și multiplayer. În campania mare poți alege una dintre câteva zeci de țărișoare cu care să ajungi să cucerești lumea. Interesant mi s-a părut faptul că poți alege să joci cu România! Și mai interesant a fost momentul în care am început campania și am observat că harta României este foarte

bine realizată. Explicaţia? Întreaga hartă a Lumii este concepută după imagini luate din satelit, ceea ce asigură acurateţea lor.

În afară de harta propriu-zisă, care este împărţită în hex-uri, grafica din Supreme Ruler 2010 nu mai are nimic semnificativ de spus – imagini 2D pixelizate sunt „lipite" penibil pe faţa Lumii, reprezentând aproximativ tot ceea ce este de găsit într-un joc de strategie. Bine, până la urmă un joc de strategie nu trebuie să fie mai urât decât dracul, atâta timp cât oferă feedback-ul vizual necesar bunei înţelegeri şi desfăşurări a jocului. Oricum, Supreme Ruler 2010 este urât ca dracu'. Dar, până la urmă, grafica din acest joc reuşeşte să slujească gameplay-ului. Doar gameplay-ul nu prea reuşeşte să slujească jocului, iar din acest cerc vicios este teribil de greu de ieşit.



Şpe parametri (partea I)



Şpe parametri (partea a II-a)



Scurtături printre şpe parametri

Trestii, păpuriş, stufăriş

Ca să adâncesc explicaţia, voi spune că Supreme Ruler 2010 este un joc de strategie clasic, fără multe idei, dar cu multe obiecte şi structuri. Practic, Supreme Ruler 2010 îşi propune să fie un simulator economic, politic, social, militar, whatever. Interesant este faptul că şi reuşeşte, într-o bună măsură. Cum ar veni, avem obişnuita concepţie a jocului de strategie, cu resurse, unităţi teritoriale, unităţi militare, fabrici, uzine, populaţie, ştiinţă, diplomaţie şi iar whatever. Absolut nimic deosebit aici, totul se desfăşoară pe tipicul clasic. Dar un tipic clasic de Civ 1 sau 2 pe care producătorii jocului l-au supra-supra-supraîncărcat cu jdemii de stufozităţi.

Practic, Supreme Ruler 2010 îşi propune să fie un simulator economic, politic, social, militar, whatever. Interesant este faptul că şi reuşeşte, într-o bună măsură.

Aceste stufozităţi absolut realiste sunt alcătuite din suma a şpe parametri la trupe (şi există mii de feluri de trupe, rupte din site-ul lu' Jane's), la ştiinţă, la resurse, unităţi teritoriale, populaţie, fabrici, uzine, diplomaţie. O cantitate uriaşă din tot ce ne alcătuieşte ca civilizaţie se revarsă în Supreme Ruler 2010, numai bună pentru a face o ciorbă de joc fenomenal de bun, dar cumplit de plictisitor de jucat, prin dimensiunile sale. Evident, jocul poate fi abordat şi prin automatizarea dezvoltării, dacă te laşi în seama cabinetului de miniştri. Aici există o asemănare cu Hearts of Iron 2, dar HOI2 era jucabil, briliant, genial, superb – un vârf al jocului de strategie inteligent.

Dar automatizarea nu este o soluţie pentru cei care vor să joace strategie fără să se piardă în numere. Din păcate, producători precum cei responsabili de apariţia Supreme Ruler 2010 nu înţeleg un lucru fundamental.

Lucrul Fundamental

Încă de pe vremea HC-urilor, se putea face o simulare strategică complexă, de dimensiunile unui Supreme Ruler 2010. Problema este că, pentru un om normal, nu pentru un semidement cvasimaniacal, există o limită a complexităţii unei simulări strategice dincolo de care jocul nu-şi mai merită preţul nici dacă este gratuit – cheltuieşti timp din viaţa ta. Soluţia aleasă de producătorii de jocuri care mai au şi cap între urechile alea două este aceea de a folosi „vectori" simbolici, în care se concentrează mulţimi întregi de aspecte ale simulării. Aşa stă cazul cu comerţul, cu taxele, cu unităţile militare generice şi puţinele lor caracteristici, cu existenţa culturii, ştiinţei şi personalităţilor, aşa cum toate acestea apar în excepţionala serie Civilization. Ba chiar, sinteza politico-economico-socială realizată în concepţia ingineriei sociale din Alpha Centauri (un alt joc creat de Firaxis, producătorii Civ-ului) este un exemplu clasic de concentrare simbolică a unui număr imens de aspecte ale simulării strategice, ce se cristalizează într-o schemă simplă, dar cu care se poate opera eficace şi credibil.

Până la urmă, reuşita unui joc de simulare constă în măsura în care poate restrânge în câteva pârghii simbolice ceea ce vedem în jurul nostru şi în felul în care reuşeşte să prindă jucătorul în plasa deloc deasă a acestor simboluri cu care operează. În efortul de a realiza această concentrare simbolică apar marile idei din jocuri, apar sclipirile care îi entuziasmează pe cunoscători şi fac neofiţilor experienţa de joc inexplicabil de plăcută...

Acesta este lucrul fundamental pe care nu l-au priceput cei din spatele Supreme Ruler 2010, care au crezut că o simulare este totuna cu un joc de simulare. Wrooong!!! Buuuuuu!!!!

Totuşi, măcar câteva chestii chiar deştepte am întâlnit în jocul ăsta – atenţia pentru detaliu a dat şi roade. Una ar fi aceea că, la invadarea unei alte ţări, graniţele urmăresc avansul trupelor, iar loialitatea aliaţilor şi subjugaţilor este dinamică şi ţine de felul în care reuşeşti să trasezi aceste graniţe. Alt aspect foarte reuşit este acela logistic. Este absolut necesar să-ţi susţii trupele cu linii de aprovizionare şi trupe de rezervă, altfel un avans rapid se transformă în dezastru. Aici remarc şi necesitatea de a susţine atacuri combinate, în care să ai sprijin aerian la atacul terestru, spre exemplu.

Din păcate, Battlegoat Studios (nice name!) au făcut prea mult efort pentru a umple o simulare strategică cu tot felul de elemente cantitative şi cifrice şi le-a mai rămas prea puţin timp sau energie ca să aibă şi câteva idei în jocul ăsta. Simularea aproape că le-a reuşit. Jocul, în schimb, nu.

■ **Marius Ghinea**

▸ **Gen** RTS/TBS ▸ **Producător** Battlegoat Studios ▸ **Distribuitor** Strategy First ▸ **Procesor** PIII 500 MHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** Nu ▸ **ON-LINE** www.supremeruler2010.com

Grafică	8
Sunet	5
Gameplay	6
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	4

6,4

LEVEL

TU FACI

De ce?

■ Pentru că micii producători de jocuri din România nu au nici o şansă într-o ţară în care, deşi talentul abundă, fondurile sunt practic inexistente.

■ Pentru că avem încredere în potenţialul încă nerealizat al fiecăruia dintre voi.

■ Pentru că vrem să ajutăm la crearea unei industrii de jocuri adevărate în România.

Cine?

■ Oricine se poate înscrie în această competiţie. Tot ce vă trebuie este o echipă de încredere, talent şi dăruire pentru a putea duce un proiect la capăt.

Cum?

■ Este simplu. Aveţi la dispoziţie nouă luni de zile, până în septembrie 2006, pentru a prezenta, în cadrul unei festivităţi dedicate, o versiune jucabilă a proiectului vostru.

Singura competiţie din România
în care eşti plătit **BINE**
dacă faci jocuri **BUNE!**

JOCURILE

JOCURILE

5000 €

Pentru întrebări şi detalii, folosiţi cu încredere adresa de e-mail tufacijocurile@level.ro.

Cât?

■ **LEVEL** pune la bătaie **5000 de euro** pentru acest eveniment. Tot ce trebuie să faceţi pentru a intra în posesia premiului este să prezentaţi în septembrie 2006 cel mai bun proiect din întreaga competiţie.

■ Pe lângă premiile în bani, ne vom pune relaţiile în mişcare, iar cele mai interesante proiecte vor fi prezentate celor mai importante firme de producţie şi distribuţie din întreaga lume.

Alte detalii:

■ Pentru a participa la această competiţie, trebuie să vă înscrieţi trimiţând un e-mail la adresa tufacijocurile@level.ro cu detalii despre proiectul vostru.

■ Vă puteţi înscrie în orice moment, începând de acum, până pe 31 august 2006, dar vă recomandăm să o faceţi cât mai repede.

■ Progresul fiecărui proiect va fi prezentat lunar în revista LEVEL şi pe site-ul www.level.ro.

Reguli:

■ Echipa trebuie să fie formată numai din persoane de cetăţenie română.

■ Proiectul trebuie să vă aparţină ÎN ÎNTREGIME, singura excepţie făcând-o aplicaţiile third party gratuite.

■ Nu sunt acceptate MOD-uri, ci numai proiecte de sine stătătoare.

■ Proiectul final trebuie să reprezinte o versiune perfect jucabilă.

■ Ultima dată de înscriere este 31 august 2006.

Singura competiţie din România

în care eşti plătit **BINE**

dacă faci jocuri **BUNE!**

JOCURILE

5000 €

Pentru întrebări şi detalii, folosiţi cu încredere adresa de e-mail tufacijocurile@level.ro.

Cât?

■ **LEVEL** pune la bătaie **5000 de euro** pentru acest eveniment. Tot ce trebuie să faceţi pentru a intra în posesia premiului este să prezentaţi în septembrie 2006 cel mai bun proiect din întreaga competiţie.

■ Pe lângă premiile în bani, ne vom pune relaţiile în mişcare, iar cele mai interesante proiecte vor fi prezentate celor mai importante firme de producţie şi distribuţie din întreaga lume.

Alte detalii:

■ Pentru a participa la această competiţie, trebuie să vă înscrieţi trimiţând un e-mail la adresa tufacijocurile@level.ro cu detalii despre proiectul vostru.

■ Vă puteţi înscrie în orice moment, începând de acum, până pe 31 august 2006, dar vă recomandăm să o faceţi cât mai repede.

■ Progresul fiecărui proiect va fi prezentat lunar în revista LEVEL şi pe site-ul www.level.ro.

Reguli:

■ Echipa trebuie să fie formată numai din persoane de cetăţenie română.

■ Proiectul trebuie să vă aparţină ÎN ÎNTREGIME, singura excepţie făcând-o aplicaţiile third party gratuite.

■ Nu sunt acceptate MOD-uri, ci numai proiecte de sine stătătoare.

■ Proiectul final trebuie să reprezinte o versiune perfect jucabilă.

■ Ultima dată de înscriere este 31 august 2006.

GENE TROOPERS

Odiseea geneticianului amator

După surpriza plăcută pe care ne-au făcut-o cu FPS-ul Chrome, băieții de la Cauldron încearcă să ne rupă gurițele cu Gene Troopers, un FPS cu valențe RPG-istice și cu o poveste plasată într-un viitor îndepărtat. Nimic nou. Nimic ieșit din comun. Am aflat de el cu puțin timp înaintea lansării și nu mică mi-a fost surpriza când am primit jocul înaintea lansării oficiale. L-am instalat, l-am admirat timp de cinci minute, iar apoi am plecat în concediu. Acum, după o săptămână de revelioane, Gene Troopers și-a luat inima-n dinți și a intrat cuminte în sala de disecție. N-a durat mult, iar concluzia la care am ajuns, după impresia plăcută de mai devreme, este că jocul are o mare problemă. Gene Troopers este șchiop.

Șontâc, șontâc prin spațiu

Povestea este subțire, jucătorul interpretând rolul unui tătic a cărui fiică este răpită, iar el ajunge să experimenteze viața de cobai într-un laborator. Motivul? Materialul genetic este principala resursă strategică pe care Gene Trooper-ii, o forță militară de temut, o culeg în neștire pentru a face față unui conflict teribil care a împărțit universul. Transformarea genetică îi schimbă pe cei răpiți în supuși loiali, tăticul nostru riscând să devină unul dintre voinicii soldați ai GT. Dar norocul îi surâde și, ajutat de un extraterestru insectoid și amicii săi umani, va încerca să-și salveze progenitura. Amicul nostru se pricopsește însă cu o gânganie extraterestră, care își face culcuș în el și începe să îl transforme nu în orice, ci într-un profesionist al războiului. Sau cel puțin așa au vrut producătorii.

Prima armă pe care pune mâna este un pistol, destul de eficient datorită ratei mari de foc, dotat cu lunetă. Nu durează mult și se pricopsește cu un soi de mănușă cu ajutorul căreia poate ridica diverse obiecte în aer, pe care apoi le expediază, dacă este cazul, în capul atacatorilor. Pe măsură ce avansează, arsenalul se îmbogățește cu jucării noi, care mai de care mai științifico-fantastice, dintre care se remarcă pușca cu „muci" și o sculă care își îngheață, la propriu, adversarii. Cele șase lumi prin care își va face eroul de lucru sunt însă pline de inteligențe artificiale care nu reușesc să le facă față. Nu pentru că armele din dotare ar fi cine știe ce grozăvii aducătoare de moarte, ci pentru că adversarii sunt pur și simplu imbecili. În loc să se ascundă sau să se ferească de boabe, isteţimile lor se aruncă în fața gloanțelor sau stau locului, trăgând apatic. De nimerit, mai nimeresc, însă materialul genetic pe care îl lasă în urma lichidării lor îl întremează pe erou, care se va ocupa lejer de următorul val de dobitoace. Am întâlnit însă și excepții, cum ar fi un cocoșat mic și sinucigaș, care se năpustește precum un rugbist cu grenada în brațe asupra dușmanului. Dacă nu ești rapid, te ia cu el la Doamne-Doamne. O altă ciudățenie este modul în care se spawn-ează o parte dintre adversari, aceștia materializându-se ca din senin în fața eroului. Și, surpriză! Unii uită să tragă. Ca un făcut, aliații care ar trebui să dea o mână de ajutor au tendința să se poarte ciudat. Te îndeamnă să-i urmezi, dar se opresc brusc, uitând că au ceva de făcut sau se pierd prin ziduri. Nici măcar componenta RPG-istică nu reușește să scoată jocul din groapă. Se poate alege răspunsul și, implicit, o cale diferită de abordare a misiunii, la întrebările unui NPC, însă am ajuns să constat că, indiferent de răspuns sau de alegerea mea, ajungeam să fac același lucru. De asemenea, jocul pune la dispoziție o listă de skill-uri, ce cresc performanțele atletice și extrasenzoriale, cu ajutorul materialului genetic colectat în timp. Și cam atât.

În umbra Chrome-ului

Dacă există voință, se poate, iar în cazul lui Gene Troopers se putea mai mult. Mulțimea de bug-uri mă face să cred că jocul a părăsit studioul în grabă, înainte de a fi terminat și testat cu seriozitate, singurul lucru relativ bun fiind grafica, ce a reușit să mă impresioneze pe alocuri, spre deosebire de mormăielile înfundate ale AI-ului. Singura chestie care ar mai fi putut salva ceva din Gene Troopers rămânea, logic, multiplayer-ul. Am încercat, sincer, să găsesc măcar un server pentru a mă destinde în compania unui reprezentant al rasei umane, dar fără șanse prea mari de reușită, iar când am găsit, m-am trezit în mijlocul unei hărți imense, în compania unui jucător pe care m-am săturat să-l tot caut pentru a obține un frag. Întrebare 'ntrebătoare: a cumpărat cineva jocul ăsta, oare?

■ KiMO



Stăpânesc Forța! Uaaauu...





Prin pădure, după fragi și mure



Care a comandat înghețată?

▸ **Gen** FPS ▸ **Producător** Cauldron ▸ **Distribuitor** Playlogic ▸ **Procesor** PIII 1GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 32 MB ▸ **ON-LINE** www.cauldron.sk/projects/gt

Grafică	7	**6,1**
Sunet	7	
Gameplay	6	
Multiplayer	5	
Storyline	6	
Impresie	6	

Din junglă pe bulevard

Vietcong 2

Împinşi de la spate de faptul că primul Vietcong a rămas mult şi bine pe PC-urile gamerilor, în special datorită părţii de multiplayer, cehii de la Pterodon au considerat că a sosit timpul să fim reactivaţi şi trimişi din nou la arme. Şi pentru că Vietnamul a fost puţin uitat în ultima vreme, cred că mulţi dintre voi sunt încântaţi de idee şi probabil speră să afle numai lucruri bune în cele ce urmează.

Avem nevoie de războaie

Jocuri inspirate de războiul din Vietnam vor mai fi lansate mult şi bine de acum încolo.



Mai punem şi noi nişte grenade pe foc?

Sunt curios însă când va veni momentul în care producătorii vor rămâne fără poveşti de spus la începutul jocului şi temători de reacţia gamer-ului la un mesaj de genul „Here's your gun, Go Wild!", ne vor pune să retrăim operaţiunea secretă a marţienilor din Ho Chi Minh. De această dată, ne aflăm la bordul lui Daniel Boone, căpitan în armata oaspete. Începutul e promiţător şi îl prezintă pe acesta în pat cu o profesionistă vietnameză. Fix când se pregătea să-i promită că o va salva şi o va lua cu el în State, este chemat la datorie. Şi pentru ce?! Pentru a escorta un reporter de război sosit la o petrecere. Aici totul curge rapid. Mai întâi te trezeşti cu un pahar în mână, după aceea cu o rachetă în freză şi în sfârşit cu un pistol în mână şi multe ţinte care încep să apară de peste tot. Nu e altceva decât începutul Ofensivei TET, mica surpriză pe care Vietcong-ul a făcut-o americanilor. După ce reuşeşti să-ţi croieşti drum printre nou-veniţii la petrecere, te întorci la bază, unde ai tăi, în corzi fiind, te primesc cu braţele deschise. Printre ei, şi doi prieteni de nădejde, nenea doctor şi nenea cu muniţia. Aceste personaje te vor însoţi în majoritatea timpului şi lor le vei mulţumi la final pentru munca depusă.

Păstrând caracteristicile primei părţi, Vietcong nu este un joc în care să pui în practică tacticile învăţate din Terminator sau Rambo. Asta dacă nu vrei să primeşti mai multe Mission Failed-uri decât ecrane albastre de la Windows 95 încoace. Tactica AI-ului este una pe cât de simplă, pe atât de eficientă. Se expune cât mai puţin posibil şi foloseşte eficient perioada în care ţi se înfăţişează. În Vietcong drumul de la sănătos tun la „a fost un om bun" este mult mai scurt decât în majoritatea FPS-urilor (chiar au exagerat cu asta), lucru care ne face să ne gândim de două ori înainte de a acţiona. De aici apare şi un ritm mai temperat în desfăşurarea evenimentelor. De asemenea, folosim simţitor mai des fiecare locşor care ne poate feri de rafalele inamicului, dar şi strafe-ul foarte util. Inamicul trebuie luat cu calm, unu câte unul, şi nu uita să laşi şi pentru cei trei camarazi să aibă şi ei ce povesti. Un lucru cu adevărat impresionant în acest joc este arsenalul care îţi va trece prin mâini. Nu am stat să le număr, aşa că iau de bun cuvântul producătorilor, care se mândresc cu peste 50 de arme pregătite să medieze toate divergenţele dintre cele două tabere. Apropo de tabere, jocul primeşte o vorbă bună datorită campaniei în care eşti un tânăr luptător recrutat de Vietcong. Spre deosebire de acţiunea din campania US, care se desfăşoară în oraşul Hue şi împrejurimi, când te-ai alăturat Vietcong-ului te trezeşti în mijlocul unor hăţişuri care-ţi aduc aminte de jocul din 2003. Însă metoda de joc e aceeaşi: te pui la adăpost, îţi faci încet culoar şi, când e nevoie, urli după trusa medicală sau după gloanţe. Campaniile sunt scurte, în special a doua, şi poate de aceea nu ai timp să te plictiseşti cu adevărat.

Killer de sisteme

Grafica jocului primeşte calificativul suficient şi asta dacă sistemul tău poate satisface toate mofturile acestui joc, printre care şi Pixel Shader 2.0. Deşi se laudă cu un engine nou, rezultatul nu încântă pe nimeni, mai ales dacă e să ne gândim la ce am văzut în ultimul timp prin alte FPS-uri. În schimb, sunetul pune umărul la atmosfera timpului, mai ales cu ajutorul coloanei sonore, încă o dată inspirat aleasă. Cu siguranţă, acest joc putea să aspire la o soartă mai bună, însă grafica, lipsa optimizării şi un gameplay mediocru nu pot fi acoperite de campania VC, arsenalul bogat şi multiplayer-ul bine realizat, după cum ne aşteptam.

■ **Rzarectha**

Gen FPS **Producător** Pterodon **Distribuitor** 2K Games **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-345.55.05 **Procesor** PIV 1,8 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM **ON-LINE** www.2kgames.com/vietcong2

Grafică	6
Sunet	7
Gameplay	7
Multiplayer	8
Storyline	6
Impresie	6

6,6



Comunist parşiv!

GT Legends

Încă un pas către perfecțiune

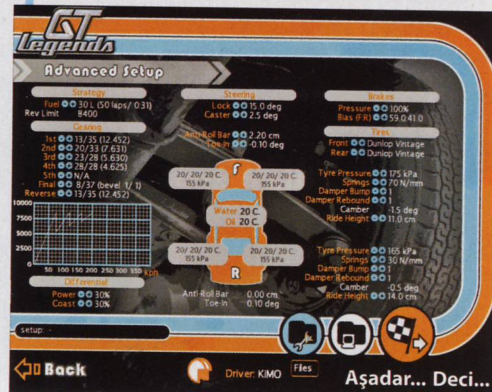
Am învățat istoria automobilismului din cărți, reviste, documentare și mai puțin din jocuri, iar de trăit pe propria piele... nici măcar atât. De-a lungul timpului, l-am admirat pe Măria Sa Calul Putere în cele mai diverse forme ale sale, însă foarte puțini i-au trăit momentele de glorie. Se zice că legendele au prins contur în Europa anilor '60 și '70, iar amintirea lor avea să dăinuiască peste decenii. Să recreezi această istorie și să o faci apoi accesibilă oricui nu este însă ușor, iar jocurile care să ne facă cunoștință cu atmosfera acelei perioade sunt prea puține pentru gamerul modern. Speranța moare însă ultima, iar eu mă bucur că am apucat ziua în care suedezii de la Simbin, artizanii celui mai bun simulator auto al anului trecut, GTR - FIA GT Racing Game, au reușit să umple golul cu GT Legends, un joc aproape perfect din toate punctele de vedere, ce îmbină realismul curselor pe patru roți cu plăcerea de a conduce adevărate legende ale campionatelor de automobilism.


Mai repede că ne-apucă noaptea!

Legenda are patru roți

Din punct de vedere vizual, urmașul lui GTR se apropie cel mai mult de atmosfera acelor ani, însă jucătorul va constata cu surprindere că participă la campionatele FIA-GTC. Chiar dacă mașinile sunt cele de atunci și de demult, locațiile și traseele aparțin prezentului, jucătorul aventurându-se pe trasee care nu existau în urmă cu 30 de ani. Modificările pe care multe dintre circuite le-au suferit în vederea modernizării le-ar face, probabil, de nerecunoscut pentru oamenii vremii. Dar mașinile... Dumnezeule, ce mașini! Un adevărat festin pentru ochiul cunoscătorului, fiecare bolid prezentându-se la linia de start în cele mai mici detalii, atât la exterior, cât și la interior (în afară de un ecran mic cu cristale lichide, ce încearcă, parcă, să ne aducă cu picioarele pe pământ). De asemenea, sunetul motoarelor este perfect reprodus, de la zumzetul unui Mini Cooper, până la răgetul unui DeTomaso Pantera care mi-a sculat părul de pe picioare. GT Legends este, însă, un simulator în toată puterea cuvântului, astfel că bolizii nu numai că arată și se aud bine, ci chiar se comportă realist în timpul cursei, fiecare având slăbiciunile și punctele lui forte. Mini Cooper-ul câștigă de departe la capitolul manevrabilitate, însă în linie dreaptă este depășit cu ușurință de un Shelby Daytona cu „ceva" mai mulți cai putere sub capotă. Atenția exemplară pentru detaliu de care a dat dovadă producătorul se manifestă de la începutul și până la sfârșitul unei curse. Veți putea simți și chiar observa cum partea din față se ridică în momentul accelerării de pe loc sau cum coboară ușor între viteze, pe când partea din spate se va ridica la o frânare bruscă. Iar ca orice simula-


Primul meu volan. E de la un Porsche



Așadar... Deci...


Ce-ți ziceam...


Voi de unde-ați mai răsărit?


Nici un simulatorul fără volan!

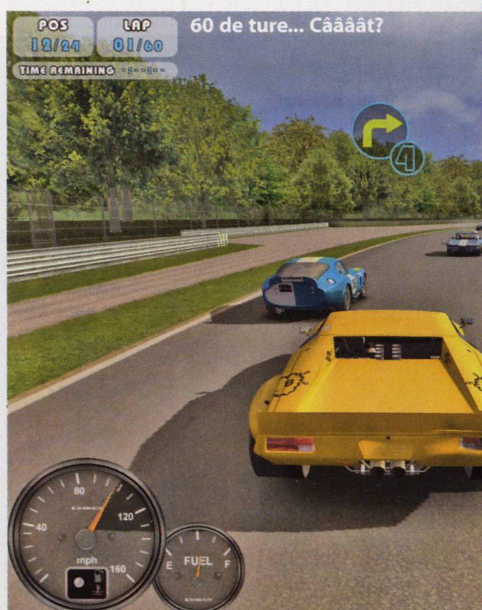
tor care se respectă, GT Legends le recomandă şoferilor să rămână cât mai mult timp lipiţi de asfalt, cauciucurile pierzând din aderenţă la fiecare ieşire în decor. Neatenţia se plăteşte scump, deoarece astfel timpii de frânare cresc, frânele se uzează, iar la prima curbă abordată aiurea pilotul riscă să se caţere pe pereţi. Supus chinurilor, motorul maşinii poate ceda apoi şi el, dacă nu cumva i-au luat-o frânele înainte. La fel ca în GTR, obţinerea victoriei în primele curse nu este o problemă, dar situaţia se complică odată cu trecerea la clase superioare, unde abia dacă poţi termina un tur de pistă cu maşina întreagă, darămite să şi câştigi o cursă. Este deosebit de greu, chiar dacă jocul oferă mai multe niveluri de dificultate şi îi ajută pe începători cu indicaţii suplimentare referitoare la traseu. Nu este suficient să ai grijă de maşină ca de propria viaţă, ci să cunoşti traseul şi să apreciezi bine distanţa de frânare la intrarea în curbe, fiecare dintre ele necesitând o abordare diferită. A, şi să nu tăiaţi curbele. Descalificare scrie pe voi!

Mamă, ce bun sunt!

Drumul spre glorie

... este greu şi se face de-a lungul modului carieră (Cup Challenge), jucătorul fiind nevoit să treacă printr-un număr însemnat de curse. Obţinerea unui loc fruntaş îi aduce puncte preţioase şi bani ce pot fi cheltuiţi pe maşini mai bune. Drumul spre glorie nu numai că este deosebit de greu, iar cursele solicitante, dar este şi al naibii de lung. Dacă iniţial cursele se termină după parcurgerea a cinci ture (Bătălia pentru Mini este o nimica toată), spre final acestea se vor transforma în veritabile probe de rezistenţă de câte o jumătate de oră sau mai mult, de-a lungul a 20 de ture. Închipuiţi-vă numai cum e să rataţi ultima curbă dintr-o astfel de cursă (numai eu ştiu cât am muşcat din volan). Să-ţi smulgi părul din nas, nu alta! Şi dă-i şi ia-o de la capăt, că aşa sunt eu, perseverent, chipurile. Am ajuns totuşi la concluzia că merită să ameţeşti într-o astfel de cursă, GT Legends oferindu-le răbdătorilor recompense pe măsură. Cum altfel să primesc drept cadou un forţos Ford GT40 şi un Shelby Daytona? De asemenea,


Vedeam din „cockpit"



60 de ture... Câââât?

maniacii vor fi fericiţi să constate că pot aduce o serie de ajustări bolizilor (nimic prea complex), modificări care le-ar putea aduce mult râvnita victorie. Eu unul nu prea mi-am băgat nasul, iar rezultatele le-am simţit pe propria piele. Bune de altfel... Iar dacă n-ar fi fost AI-ul atât de bătăios, mi-ar fi stat şi mai bine părul. Şoferii controlaţi de calculator pot fi depăşiţi cu uşurinţă pe niveluri de dificultate inferioare, viaţa devenind mai grea de la Semi Pro în sus. În general, se comportă realist, dar au unele momente în care acţionează cel puţin ciudat, iar o parte dintre greşelile lor pot fi exploatate. O dată mi s-a întâmplat chiar să fiu lovit şi, inevitabil, scos în decor de către un vitezoman venit din spate, căruia i s-a părut că stau prea bine pe interiorul curbei. Păi să nu-l strâng de gât?

O legendă vie

GT Legends are puţine hibe, pe care le-am amintit de altfel ceva mai devreme, şi excelează la capitolele sunet şi grafică. Engine-ul grafic este unul extrem de scalabil, jocul fiind accesibil chiar şi posesorilor de plăci video din generaţia DX7, iar nivelul de detaliu este incredibil. Maşinile arată fantastic, atât pe dinafară, cât şi pe dinăuntru, iar efectele de iluminare sunt excelente. Adăugaţi apoi un engine fizic de un realism incredibil, AI-ul bătăios, cursele nebune din multiplayer, alături de alţi 35 de sonaţi, şi feeling-ul inconfundabil al curselor din perioada de glorie a „patrupedelor" şi veţi avea rezultatul: GT Legends este cel mai bun simulator auto din toate timpurile şi un titlu care îşi merită pe deplin numele. Să-l ţineţi minte!

■ **KiMO**

▸ **Gen** Simulator ▸ **Producător** Simbin ▸ **Distribuitor** 10tacle Studios ▸ **Procesor** PIII 1,3 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.gtlegends.com

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	10

9,2

Mission Impossible – New Dawn



Ia uite cum se lipesc de tine!


Nu vă înghesuiți, băieți. Am boabe pentru toți


Balet sub clar de lună

În mod ciudat, mulți dintre noi uită că jocuri bune precum Max Payne 2 ne pot oferi și alte motive de a le ține pe hard disk, imediat după ce le-am terminat de butonat. În cazul lui Max Payne 2, este oarecum de înțeles. A fost, evident, distractiv de jucat și deosebit de antrenant, însă parcă prea scurt și prea liniar. Pentru fanii iuți la minte care și-au dorit mai mult de la Max Payne, acesta este motivul pentru care au încercat – uneori cu succes, alteori, nu -- să îi prelungească viața. Așa s-a născut Mission Impossible – New Dawn, o conversie totală a jocului Max Payne 2, inspirată de cunoscutul film de acțiune cu Tom Cruise în lumina reflectoarelor. Este un mod excepțional, ale cărui finisaje de înaltă clasă te fac să treci cu vederea cele câteva bug-uri și erorile gramaticale ce apar prin dialoguri. Efortul imens pe care l-au depus creatorii mod-ului este evident, aceștia răsfățându-i pe fanii jocului și cu o poveste pe măsură, acompaniată de spectaculoase schimburi de focuri și scamatorii kung-fu.

New Dawn ne face, așadar, cunoștință cu maiorul Sam Dickens, al cărui avion de vânătoare F-15 se prăbușește undeva în statul american Utah, toate semnele indicând un accident. Totuși, în urma analizării atente a rămășițelor, apar noi dovezi care indică dispariția misterioasă a lui Dickens și a încărcăturii pe care acesta o avea la bord: un focos din noua generație. Misiunea lui Ethan Hunt este clară. Focosul trebuie recuperat cu orice preț înainte ca Dickens să-l vândă, iar pilotul, împreună cu potențialul cumpărător al armei, un fost general rus, trebuie eliminați. Curând însă, Hunt realizează că lucrurile nu stau chiar așa, trezindu-se prins într-o conspirație la nivel înalt, care va schimba idealurile pentru care și-ar fi dat și viața până nu demult. Nu mai are încredere în nimeni, iar sprijinul de care are nevoie este de negăsit. Lighioanele au uitat însă cu cine au de-a face...



La naiba, iar îmi curge sânge din nas

Nivelurile sunt, în marea lor majoritate, distractive, chiar dacă nu ating nivelul calitativ din Max Payne 2, New Dawn suferind puțin și din cauza lipsei mai multor arme originale. Per ansamblu însă, level designul este superb, cutscene-urile excelente, iar animațiile (bine realizate) reușesc cu succes să ofere expresivitate personajelor. Punctul forte al mod-ului este, nici nu avea cum să fie altfel, gameplay-ul exploziv, împușcăturile și cafturile în stil Max Payne fiind deosebit de antrenante. Singurul neajuns vine din partea dificultății executării unui kata cu o armă în fiecare mână.

Mission Impossible – New Dawn se prezintă cu o poveste ce nu oferă nimic ieșit din comun, dar care reușește să calce în picioare orice film de acțiune de duzină (nu că M.I. ar fi fost mai breaz). În ciuda neajunsurilor sale, cel mai reprezentativ mod pentru Max Payne 2 este al naibii de bun și merită să îl încercați, chiar dacă o faceți numai din curiozitate.

■ KiMO


Un vas fantomă, cu siguranță





3D-ul de pe vremuri

Ultima V: Lazarus

Scoală-te şi umblă pe PC

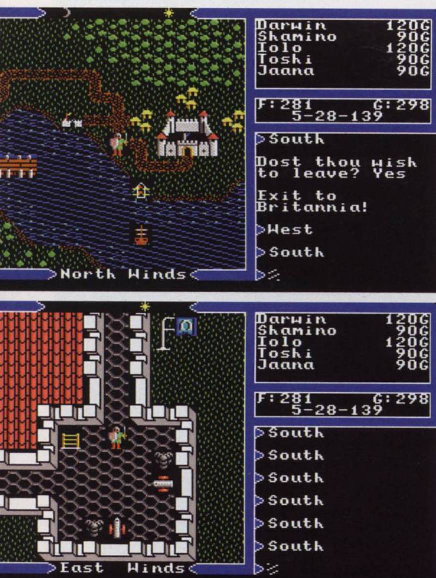
Vă e dor de universul Ultima şi v-aţi tocit nervii încercând să porniţi Ultima VII pe racheta de acasă? Placa video de 20 de milioane vă râde în nas când vă învârtiţi pe lângă PC cu un Akalabeth* în mână? Am veşti bune pentru voi. Acum mult timp, un grup de pasionaţi şi-au pus în gând să recreeze una dintre minunile care l-au propulsat pe Iisus în prima jumătate a topurilor religioase ale ultimelor două milenii şi, după câtiva ani de muncă, au reuşit să-l readucă la viaţă pe unul dintre copiii lui Richard Garriott, cunoscut aventurierilor din Britannia drept Lord British. Dacă nu aţi ghicit până acum, rolul lui Lazăr este „jucat" de Ultima V: Warriors of Destiny, unul dintre cei mai apreciaţi membri ai fami(g)liei Ultima. Remake-ul ne este livrat sub forma unui modul de toată frumuseţea, în vârstă de 45 de ore şi cu o masă aproximativă de 500 MB, pentru Dungeon Siege. Unu. Cu riscul de a fi uşor redundant, o să urmez exemplul fraţilor de peste Atlantic („nu băgaţi pisica în cuptorul cu microunde") şi vă informez că, pentru a vă bucura în voie de năzbâtiile Avatarului, aveţi neapărată nevoie de CD-urile cu Dungeon Siege. Unu. Şi, normal, de „proiectul Lazarus", care poate fi găsit pe DVD-ul LEVEL. Sau pe net, dacă lecturaţi o revistă cu CD.

La remake-ul lăudat să te duci cu hardu'

Întorcându-ne la Britannia, în Ultima V Avatarul (adică tu, preacinstite gamer) află, nu fără părere de rău, că Lord British e dus cu pluta. La propriu. S-a urcat pe o plută şi dus a fost spre ţărmuri mai înverzite. Unde a fost luat în primire de o patrulă nemoartă, restul urmând să descoperiţi voi. Modulul nostru, ca un remake cinstit ce se află, redă fidel aventurile Avatarului aflat în căutarea British-ului pierdut. Cu micile schimbări de rigoare.

În primul rând (deşi este evident, eu trebuie să vă spun), engine-ul lui Dungeon Siege le-a permis creatorilor o libertate mai mare de exprimare vizuală şi, ca o consecinţă directă, nu suntem forţaţi să plimbăm patru „matchstick men" pe câmpiile VGA-ului psihedelic specific anilor '88 şi ne putem bucura în voie de un „oldie" superb cu „goldul" secolului XXI. Doi la mână, Team Lazarus a operat o serie de schimbări care îi vor bucura atât pe veterani (nu s-au atins de „trademark-urile" seriei... alias sistemul de generare al claselor şi mecanismele din cale-afară de originale ale magiei) şi îi vor surprinde pe tinerei (aflaţi în manual tot ce vă interesează). Ca un bonus, deşi nu le-a cerut-o nimeni în mod specific, au „tocmit" un taraf care a dat ce-a avut în el şi a ieşit la înaintare cu un soundtrack ce ar putea face de ruşine multe „produse" comercializate pe bani grei. Restul vă las să îl descoperiţi singuri, acum trebuie să plec. Mă aşteaptă Iolo să facem pipi pe tronul lui Lord British.

■ cioLAN



Amintiri plăcute...


Dacă Origin nu mai e, noroc cu fanii

Primele impresii

Auto Assault

Pe lângă interviul din acest număr cu președintele NetDevil, m-am gândit să împărtășesc cu voi primele impresii din Auto Assault, deoarece beneficiem de un cont de presă la acest promițător joc. După cum știți, am tendința de a mă entuziasma rapid în ceea ce privește anumite jocuri. Auto Assault este un proiect pe care stau cu ochii de un an și de la care am așteptat o serie de lucruri bune. Dacă a reușit să le implementeze pe toate, bine sau rău, asta vom vedea într-un viitor review. Pentru moment, jocul este în full beta-test, deci imposibil de judecat.

În primul rând, am fost destul de entuziasmat de partea de creare de personaj, care implică atât avatarul uman, cât și mașina. Deocamdată, opțiunile sunt reduse, însă cu siguranță că vor fi mai multe. Odată intrați în joc, veți avea opțiunea unui scurt training, urmată de prima zonă, cea de level 1-5. Aici începi practic să înțelegi potențialul jocului. Fiind un fel de action combat cu RPG, mă așteptam sincer la ceva mai puțin haos, însă recunosc că am fost impresionat. Totul este numai foc și pară, nebunie, urlete, zgomote de motoare, imersiunea fiind completă. Producătorii se tot laudă că jocul are relief destructibil... Sincer, nu credeam că este atât de important, însă fiind acolo și distrugând totul în jur mi s-a părut... extrem de plăcut. La un moment dat, am dat un alt+tab din mijlocul șoselei. Când am revenit, totul în jurul meu era distrus pentru că... mașina se învârtise câteva minute și trăsese încontinuu, ceea ce sincer m-a lăsat un pic surprins pentru că nu recunoșteam locurile.

Sistemul de avansare este unul relativ clasic, gen hack & slash, însă mult mai bogat și adaptat evident modului de joc. Avansarea în nivel se face deocamdată destul de ușor, însă mult mai greu totuși ca în World of Warcraft. De fapt, Auto Assault împrumută și el o serie de elemente de succes din alte MMORPG-uri, ceea ce este indicat în ziua de azi, însă vine și cu multe lucruri originale, care dau un gameplay bun încă din beta. Looting-ul este ușor diferit de cum mă așteptam, însă potrivit și la obiect. Ce m-a impresionat mult a fost și numărul mare de moduri de a-ți customiza mașina in-game, ceea ce reduce aproape la zero posibilitatea de a vedea două la fel. NetDevil a mers clar pe ideea de originalitate a fiecărui jucător în parte, complet opusă față de modul de abordare Blizzard cu „toți trebuie să fie egali". Aș mai putea vorbi de faptul că veți obține foarte ușor un apartament personal, pe care-l veți putea dota cu diferite accesorii și unde puteți intra cu tot convoiul.

Tristan cyborg-ul, fără Isolda din motive tehnice

În ceea ce privește quest-urile, modelul WoW a triumfat deoarece deocamdată este cel mai bun. Quest-urile au povești clare, care te introduc treptat în lumea jocului și care contribuie foarte mult la ideea de role-play. În orașe folosești personajul, ceea ce te face practic să trăiești pe două planuri și să nu te simți o mașină... așa cum te simți în Eve Online, de exemplu, o navă. Clasele alese pentru fiecare dintre cele trei facțiuni sunt potrivite și au sens. Personal, am ales un agent pentru că se bazează pe atacuri surpriză, rapide și extrem de eficiente, plus că beneficiază de cloaking pentru o anumită perioadă de timp. Un alt lucru interesant este că această lume are o viață a ei. Aproape tot timpul dai peste grupuri de NPC-uri care se războiesc între ele, care se organizează... se cheamă unii pe alții... o lume foarte dinamică.

Mi-e greu să evaluez deocamdată aspectele negative, deoarece nu știu ce este și ce nu este implementat sau care sunt bug-uri și care feature-uri. Toate la timpul lor.

■ **Locke**



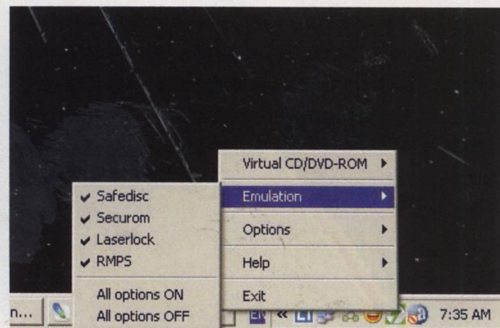
O bucată de acțiune

Emulare pentru toţi

Unele dintre cele mai controversate programe de pe piaţă sunt emulatoarele de unităţi optice şi/sau magnetice, pentru că le dau mari bătăi de cap producătorilor de jocuri şi respectiv celor care se ocupă de sisteme de protecţie anticopiere şi multiplicare. Absolut natural, emulatoarele au evoluat în deplină concordanţă cu sistemele de protecţie pentru că unele lucruri nu se schimbă. Este bine de ştiut totuşi că scopul declarat al acestor programe este de a hrăni comoditatea unora sau de a oferi posibilitatea unor copii de siguranţă după mediile originale

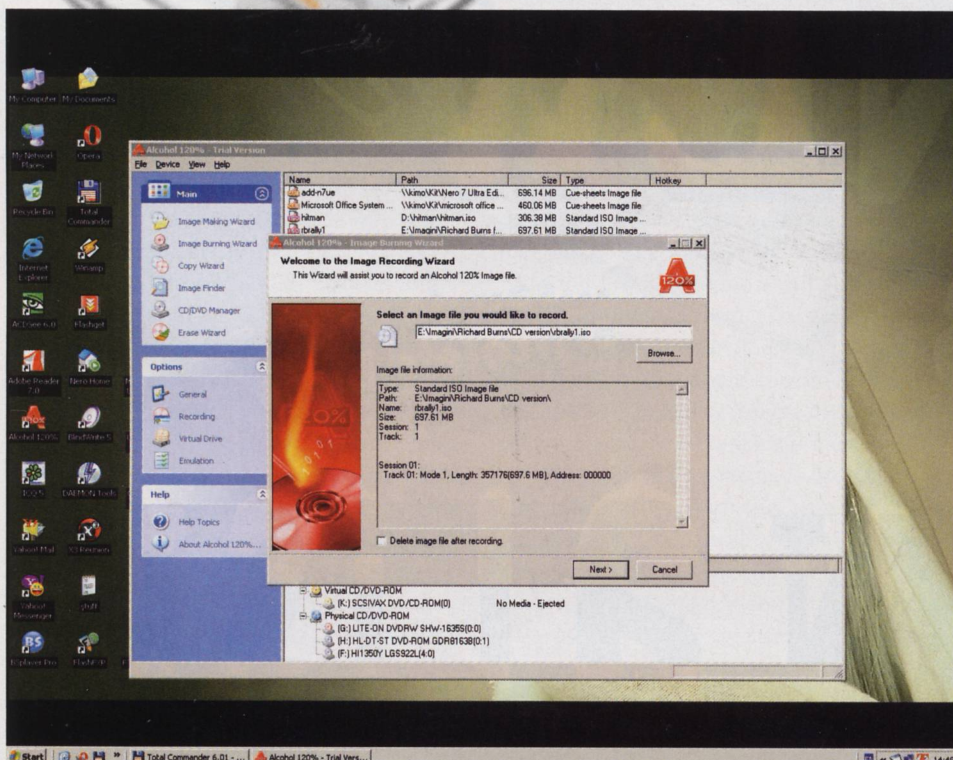
Daemon Tools 4.03

Un software care sfidează cu graţie cel mai modern sistem de protecţie antipiraterie, StarForce, continuă să existe şi este dezvoltat fără probleme prea mari. În ceea ce priveşte definiţia sa, producătorii sunt extrem de direcţi şi spun cam aşa: „Daemon Tools este o aplicaţie capabilă să emuleze o serie de sisteme de protecţie. Acesta este destinat emulării copiilor de protecţie după medii protejate cu SafeDisc, Securom, Laserlock, CDCOPS, StarForce şi ProtectCD. Are de asemenea inclus un drive virtual, un Generic DVD-ROM, care permite rularea acestor imagini ca şi cum ar fi arse pe un suport fizic". Mai pe înţelesul tuturor, Daemon Tools este în acest moment o unealtă ideală pentru a crea un şir imens şi interminabil de scandaluri, dar şi capabil de a stimula productiv pe cei care creează protecţii. Din fericire, legile internaţionale nu pot interzice crearea unui astfel de software atâta timp cât pirateria nu este stimulată în mod direct. Noi am reuşit să testăm pe îndelete acest software şi suntem cu toţii de acord că îşi face treaba. Nu aş vrea să intru prea tare în amănunte deoarece nu este un articol de „How To". Putem spune însă că Daemon poate crea un număr maxim de patru drive-uri virtuale, pe care poate emula în concordanţă patru imagini diferite. Nu are opţiunea de a arde sau crea imagini şi implică prezenţa unei copii de siguranţă 1:1 pentru a putea fi folosit cu succes. Singurele probleme pe care le-am detectat sunt legate de faptul că un număr destul de ridicat de sisteme de test nu au mai rulat Windows-ul după instalarea lui Daemon Tools. Acest lucru are legătură cu prezenţa unor driver-e mai vechi rămase de pe urma folosirii unei alte versiuni a lui. Se rezolvă cel mai repede cu selectarea la boot-area în Windows a opţiunii „Use the last hardware configuration that worked". Dacă nu merge, se intră în Safe Mode, se dezinstalează Daemon şi se caută apoi alte soluţii pe site-ul oficial. În cazul în care folosiţi Daemon-ul în scopuri mai puţin ortodoxe, chiar şi în România puteţi intra sub incidenţa legii. Programul este prezent pe CD-ul, respectiv DVD-ul LEVEL.



Piratează-mă!

www.daemon-tools.cc



Alcohol 120 1.9.5

Alcohol este o aplicaţie cel puţin la fel de celebră ca şi Daemon Tools, însă este shareware, ceea ce înseamnă că vă costă în jur de 40 de euro ca să o puteţi folosi mai mult de o lună. Spre deosebire de Daemon, care nu oferă decât posibilitatea de emulare, Alcohol acoperă întregul ciclu, de la creare de copii 1:1 până la emularea, respectiv arderea lor. În acest moment, probabil că este unul dintre cele mai bune programe de ardere a imaginilor indiferent de natura lor, lucru care depinde în principal şi de performanţele unităţii optice pe care o folosiţi. Engine-ul de emulare nu este însă la fel de performant ca cel din Daemon, opţiunile fiind limitate la Safedisk, Securom, respectiv Laserlock. Ceea ce îl face însă extrem de versatil este faptul că este un tool complet pentru crearea copiilor de siguranţă şi din multe puncte de vedere preferat altor aplicaţii similare prezente pe piaţă. Versiunea shareware este prezentă pe DVD-ul LEVEL.

www.alcohol-software.com



NEW GAMES JOURNALISM

...sau de ce vă plac articolele bune

Treziți-vă! Au trecut anii... Și poligoanele s-au înmulțit, șobolanul a căpătat creier, iar voi v-ați trezit că aveți la picioare o mare de informație, un număr nelimitat de jocuri și o infinitate de posibilități să vă extindeți cultura de gamer. Ceva nu s-a schimbat totuși. Dacă citiți aceste rânduri, înseamnă că aveți în mână o revistă care este în orice fel, numai nouă nu. Aveți în mână LEVEL, iar unii dintre voi ați făcut probabil din această lectură un obicei lunar de multă vreme. Nu îmi spuneți că nu aveți acces la internet. Puteți, de asemenea, alege o altă revistă. Și totuși acum citiți tot LEVEL... De ce?

„Împins de curiozitate, am dat și eu un clic."

(Locke – Web Space Alliance, LEVEL mai 2005)

Filosoful are întotdeauna dreptate. Împinsă de el, am dat și io cu cârpa pe praful din bibliotecă și uite-așa m-am împiedicat din greșeală de un concept interesant: New Games Journalism. Cum Games aduce oarecum a „gem", am apelat la filosof să mă lumineze. Nu era vorba de nimic culinar, ci de un nou stil de a scrie despre... jocuri. Un nou mod de a privi, eu am venit cu ideea... de fapt, este atât de veche încât bunicul știa de ea pe vremea când juca table cu tatăl lui. Despre ce este vorba? Momentan, nu despre jocuri, ci despre jurnalism, esența lui, precum și despre posibilitatea de a atrage atenția asupra unui anumit subiect printr-un stil redacțional aparte, care să șocheze și care, de ce nu, să schimbe opinii, să facă dreptate. New Journalism este o frază inițial folosită în 1887 de Matthew Arnold, scriitor, poet și critic englez, și ulterior definită de Tom Wolfe în 1973. Nume străine, noțiuni străine... însă uite, nenea Tom a făcut pentru prima dată ceea ce, de exemplu, LEVEL face destul de des: a scris nonconformist, ignorând cu nerușinare orice regulă impusă vreodată în presa americană de până atunci. Zvonurile spun că Wolfe avea de lucru și... era plictisit, motiv pentru care a predat redactorului-șef al revistei Esquire un articol care suna cam așa: „There Goes (Varoom! Varoom!) That Kandy-Kolored (Thphhhhhh!) Tangerine-Flake Streamline Baby (Rahghhh!) Around the Bend (Brummmmmmmmmmm).... ". În acesta, Wolfe a trecut peste imparțialitatea obligatorie jurnalistului și și-a spus părerea, într-un mod

Ce vă determină să jucați un anume joc, iar un altul nu?

citi și mai ales simți un joc de calculator, fără a-l fi jucat... încă. Ce vă determină să jucați un anume joc, iar un altul nu? Câți dintre voi ați juca, de exemplu, Black&White 2, când ați putea juca F.E.A.R., pornind de la ideea că nu ați văzut sau testat pe viu nici unul dintre cele două? Alegerea voastră se bazează pe părerile celorlalți, și anume prieteni, site-uri de specialitate și, evident, reviste. Toate cele trei au un numitor comun, subiectivitatea, pentru că sunt produse de oameni... Unii pot într-adevăr să fie ceva mai obiectivi decât alții, în general datorită experienței. Concluzia logică este că un site specializat are mai multe șanse de obiectivitate decât prietenul, care are și el altceva de făcut în viață decât să se joace 24h din 24. Obiectul acestui articol este de a încerca să explic de ce o revistă poate fi mai bună decât un site și mai ales de ce LEVEL este mai bun decât orice (nu vă impacientați, glumesc... ah, Mitza, nu da, nu am glumit!). Nu cât mai plastic cu putință. Vestea proastă este că articolul a fost privat de excesul semnelor de punctuație. Vestea surprinzătoare este că a fost publicat, iar succesul de care s-a bucurat l-a făcut pe Wolfe să scrie o carte întreagă de eseuri... nonconformiste (The Kandy-Kolored Tangerine-Flake Streamline Baby), care tratau noul mod de viață al sud-californienilor din anii 1960-1970, remarcând cât de mult s-au schimbat valorile culturale ale acestora.

Nu vreau să țin o lecție de istorie. Lingurița cu New Journalism este disponibilă pe liniuțe undeva în acest articol, în speranța că vă poate prinde bine ca o modalitate de cucerit femei. Oricum, ideea este că articole de acest gen au fost din start direcționate către reviste precum New York Magazine și Esquire, deoarece nu se cadrau în paginile mari cu articole mici și la obiect ale cotidienelor. De asemenea, noul stil de jurnalism nu numai că accepta, ci și promova

Lingurița de New Journalism, prin wiki-binevoință

Cel care a impus conceptul de New Journalism în presă, și anume Tom Wolfe, a trasat patru caracteristici principale ale noului stil redacțional, împrumutate în special din literatură. Acestea sunt, pe lingurițe:

√ Relatarea evenimentului prin uz de scene descriptive, în loc de narațiune obiectivă

√ Folosirea dialogului în locul citatului sau al declarației

√ Expunerea unui punct de vedere din prisma unei terțe persoane (de exemplu, ce ar putea gândi un observator extern)

√ Uzul obiceiurilor de zi cu zi, pentru a contribui la construirea unui tablou cât mai apropiat al vieții personajelor implicate

...și brigada antitero despre New Games Journalism

Nu putea fi decât un site englezesc care să dețină supremația la vehemență împotriva noului stil redacțional. Este vorba despre http://www.ukresistance.co.uk/, care susține că „Old Games Journalism is the future" (hmm...) pentru că:

√ New Games Journalism valorează autorul și nu obiectul articolelor în sine, deci jocurile; asta înseamnă egoism și propune un stil exact pe dos de cum ar trebui să fie, în opinia englezilor

√ Noul jurnalism promovează o anumită nesimțire și lipsă de respect față de personaje imaginare sau chiar reale... iar cei care vor să râdă de situații jenante, ar putea foarte bine să se uite la milioanele de filmulețe disponibile gratis pe net

√ Internetul este clar viitorul exclusiv al oricărei forme de publicație, pentru că orice revistă de un anumit statut ar trimite în locuri neortodoxe orice jurnalist care se plânge, face mișto și în principiu se consideră suficient de interesant încât să atragă atenția cititorului și asupra lui

√ Ca sfat pentru noii jurnaliști, UKRezistance recomandă blogurile, unde orice frustrat poate delira în liniște



Citate din ghidul redactorului wannabe pentru http://www.insertcredit.com/

„Începe cu o anecdotă ciudată, lungă, care ar putea - dar nu este obligatoriu- să fie cumva legată de subiectul jocului pe care îl analizezi. Dacă totuşi nu are nici o legătură, aminteşte-ţi mereu că deţii argumentul suprem: dacă nu pricepi, eşti un imbecil. Prezintă-ţi ideea de debut într-un mod atât de personal, încât nimeni să nu îşi poată pune problema să se identifice cu tine. Dacă încă nici nu ai atins subiectul review-ului pe la circa 1000 de caractere, eşti pe drumul cel bun."

„... începe o serie de articole super interesante şi umoristice, dar nu le termina niciodată. Metoda este extrem de eficientă dacă vrei să eviţi critica din partea altor jurnalişti. Scrie numai când eşti beat mort."

„Când eşti aproape de final, gândeşte-te la o concluzie care să dea cititorilor impresia că ştii exact despre ce vorbeşti, chiar dacă nici măcar tu nu ai cea mai vagă idee. Cu cât ai mai mare încredere în greşelile tale, cu atât vor exista mai puţini oameni care să îţi remarce lipsurile."

„Verifică următoarea listă de îndată ce ai terminat articolul:

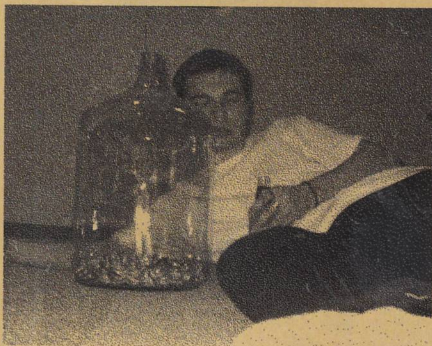
√ Ai făcut măcar o referinţă obscură la un personaj din trecutul tău care ţi-a afectat într-un mod sau altul - preferabil negativ- copilăria?

√ Ţi-ai alimentat constant frustrările cu starea actuală a lucrurilor în general?

√ Ai folosit umor suficient de obscur?

√ Ai folosit asocieri de cuvinte pe care, în cel mai bun caz, numai tu şi colegii tăi le înţelegeţi?

√ Ţi-ai lăsat cititorul suficient de zăpăcit încât să nu mai poată spune nimic?"

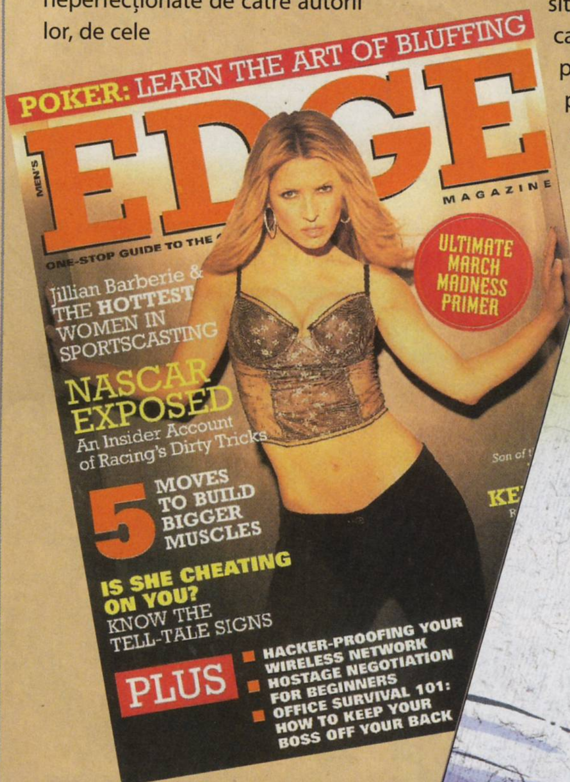


subiectivitatea autorului şi capacitatea acestuia de a avea idei şi moduri de prezentare aparte, originale, oricât de trăsnite ar fi ele. Pare mai uşor, în schimb este foarte greu, pentru că şi atunci, ca şi acum, tot cititorii erau cei care decideau soarta unui jurnalist şi mai ales a unuia de acest gen. Or regula spune că este mult mai dificil să ai o opinie inteligentă şi bine susţinută decât să relatezi pur şi simplu un eveniment.

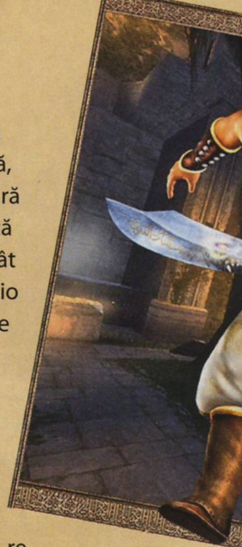
„...detaliul dat la maxim sugrumă sistemul"

(Mike, Microsoft Flight Simulator 2004, LEVEL septembrie 2003)

Nu este uşor să fii jurnalist. Nu degeaba există cenzură şi ţin să vă reamintesc că pentru libertatea cuvântului s-au pierdut multe vieţi. Capacitatea de a crea este atributul care ne diferenţiază de animale şi, dacă stăm puţin să ne gândim, la baza creaţiei se află cuvântul. Nu este cazul de filosofie, dar şi o revistă de jocuri este tot creaţie şi are rolul ei formator de opinie. Nu este uşor nici să fii redactor de specialitate în acest domeniu care ne macină pe noi toţi. Mai ales datorită faptului că implică şi cunoştinţe tehnice, plus o grămadă de ani petrecuţi în universuri neperfecţionate de către autorii lor, de cele



mai multe ori în detrimentul aşa-numitei vieţi sociale. De jurnalistul gamer depind jocurile şi întreaga industrie ce o poartă după ele. Tot de el depinde timpul tău petrecut la calculator, trăind într-o altă lume care ar face bine să fie cât mai captivantă. Un review bun aduce cu sine mai mulţi utilizatori ai jocului în cauză, iar producătorul are de câştigat. Ce înseamnă un review bun? Este vorba de calitatea descrierii, de numărul de detalii de gameplay, de grafică, de storyline oferite de acel redactor? Este vorba de cerinţele tehnice sau despre cât de decent se comportă engine-ul jocului pe un Athlon 2400+? O descriere „clasică", impersonală a unui joc se numeşte în termeni ştiinţifici un review de tip Old Games Journalism. Puteţi găsi multe exemple şi în LEVEL, este vorba despre acele



articole în care predomină informaţia despre interfaţă, control, grafica unui joc, fără să se spună cu exactitate că jocul este bun sau rău decât în termeni obiectivi (da, şi io aveam cam 12 frame-uri pe secundă în Morrowind cu un GeForce 2 MX... oare asta înseamnă că-i un joc prost?). Ca temă de casă, verificaţi următoarea mea declaraţie: majoritatea site-urilor de jocuri preferă review-ul de tip vechi, obiectiv şi sec, pentru că scopul lor este de a-şi informa userii cât mai repede şi mai bine cu putinţă. Accesul uşor la informaţie este atributul numărul 1 al unui site de succes din ziua de azi, motiv pentru care nu ai decât să îţi păstrezi opiniile pentru tine în avantajul obiectivismului palpabil sau să fii atât de şocant încât să stea omul cu gura căscată să te citească până la capăt (sau să pui Faza Zilei bună şi atunci nu mai contează ce



scrii oricum...). Poate par a critica, însă Old Games Journalism are şi el rolul lui, în general benefic industriei pentru că despre unele jocuri nu poţi scrie mai mult decât detalii spartane – vezi Solitare sau MotoGP 3, care e la fel ca 2. De subliniat este faptul că Old Games Journalism nu înseamnă obiectivism sec, ci este stilul redacţional în care predomină detaliile tehnice, fade, articolele care nu abundă în personalitatea în sine a jocului sau a autorului. Există site-uri care susţin răspicat şi extrem de vehement că viitorul presei de jocuri nu poate fi decât Old Games Journal-



ism, cu argumente bine definite şi cu o listă suficient de lungă de exemple concludente. Unul dintre aceste exemple este binecunoscutul site Eurogamer (www.eurogamer.net), care în stil clasic englez, nu se leapădă de tradiţii. Cu toate acestea, face ceea ce face într-atât de bine, încât chiar nu mai contează, demonstrând că şi pe „stilul vechi" se pot scrie capodopere.

„Foaie verde şi-o răchită/ M-a făcut mama revoluţionar"

(Mitza, Devastation, LEVEL iunie 2003)

Dacă începuturile presei de jocuri au fost dominate de acest stil învechit al obiectivităţii (deşi au existat şi contraexemple, precum Game Over, să îi fie ţărâna uşoară), nu putea fi decât natural ca odată cu evoluţia industriei să fie necesar ceva nou şi în jurnalismul aferent. Termenii de Old Games Journalism şi New Games Journalism sunt atât de proaspeţi, încât îmi este imposibil să delimitez temporar aceste tendinţe. Mai mult, cum de altfel se întâmplă foarte des în lumea cuvântului scris, cele două stiluri au coexistat din start într-o anumită măsură, pentru că jocurile sunt o formă de divertisment şi implică automat gustul şi preferinţele consumatorului, subiectivism în aceeaşi măsură ca şi obiectivism. Iar redactorii unei reviste de jocuri tot gameri sunt, până la urmă.

Oricum, istoria spune că New Games Journalism a apărut ca formă de protest împotriva obiectivităţii după care se ghidau majoritatea site-urilor şi revistelor din domeniu. Noul stil propune un mod diferit de a vedea şi judeca un joc: ca pe o aventură, o lume nouă. Ca redactor, ai datoria să explorezi cu atenţie jocul, pentru ca să fii capabil să îi spui cititorului tău despre atracţiile locale, despre zone interzise, despre atitudinea băştinaşilor şi despre condiţiile în care aceştia sălăşluiesc. Gamerul nu este altceva decât un turist, iar jocul în totalitatea

Un joc deosebit prezentat altfel

În speranţa că domnii de la PC Gamer nu o să se supere că le fac reclamă gratuită, vreau să vă atrag atenţia asupra unui articol atât de bun încât nici nu am cuvinte să îl caracterizez. Este vorba despre un review la EVE Online, scris în stilul New Games Journalism şi conceput grafic tot în aceeaşi idee. Iată câteva citate:

„Pe la ora 3 am, mi-am dat seama de genialitatea jocului. Prima impresie a fost tulburătoare, zguduitoare, chiar intimidantă..."

„<<La naiba, mi-ar plăcea la nebunie să fiu pirat>>, a spus prietenul meu. <<Deşi aş putea paria că îţi distrugi nervii când vreo echipă mai bazată vine şi îţi trage o palmă >>. Am fost de acord. Nu că mi-ar plăcea să fiu pirat, ci mai mult cu gândul la echipa mai tare. Ei bine, eu aş vrea să fiu cel care dă prima palmă."

„Redactând acest articol, m-am tot străduit să găsesc o încheiere bună, o concluzie suficient de puternică şi capabilă să reliefeze atât partea umană, cât şi frumuseţea epică a unei bătălii în joc. Poate cel mai bine ar fi să închei cu cuvintele spuse de cineva pe Teamspeak la doar câteva momente după ce am reuşit cu greu să apărăm o parte a sistemului: <<Joc EVE de aproape un an şi încă mai am nevoie de o ceaşcă de ceai şi să mă întind puţin după un astfel de incident>>. "

http://www.eve-online.com/files/


ABSOLUTELY NEBULOUS

ALL ABOUT EVE

Once upon a time it was lonely in space. It's not like that anymore

"Damn, I'd love to be a pirate"

"We are not the evil

Where could we go from here?

Technology

"These are the voyages of the starship

October 2004 PC GAMER



...sau de ce revista voastră de jocuri este naşpa

Din străfundurile blogărelii, am dat peste un aşa-numit „These Damn Machines Are Killing Me", accesibil aici: http://www.damnedmachines.com/. Prin arhive puteţi găsi o dizertaţie pe tema revistelor de jocuri şi de ce anume acestea nu mai fac faţă cerinţelor gamerului modern. Iată câteva argumente:

■ Creşteţi odată, deşteptilor! Puteţi să continuaţi să vindeţi reviste oamenilor care nu realizează că site-uri precum GameSpot fac exact ceea ce faceţi şi voi; ba chiar mai bine sau puteţi să vă daţi seama că şi voi, redactorii, precum şi audienţa voastră, cititorii, aţi crescut!

■ Nu puteţi concura cu site-urile de specialitate. Pur şi simplu nu puteţi. Site-urile publică informaţie actuală, ei îşi permit să ofere screenshot-uri de o calitate mai bună, au avantaje cu care nici nu vă puteţi gândi să concuraţi.

■ Aţi pierdut jucătorul hardcore. Nu este neapărat un lucru rău. Jucătorii hardcore îşi fac rost de toată informaţia necesară de pe internet. Ei constituie un segment de piaţă mic, dar important, ce nu poate fi satisfăcut din punct de vedere informativ de o revistă.

■ Revistele sunt un mediu excelent pentru jucătorul obişnuit. V-aţi putea gândi că gamerii sunt un soi de şoareci de bibliotecă. Ei bine, nu-i aşa. Jocurile sunt o afacere de multe miliarde de dolari, pe acelaşi nivel cu alte industrii de divertisment.

Review-urile din reviste sunt plictisitoare. Iată tiparul după care se ghidează:

√ dacă jocul este un sequel, se menţionează release-urile anterioare. Dacă nu, jocul se compară cu un altul similar (1-2 paragrafe)

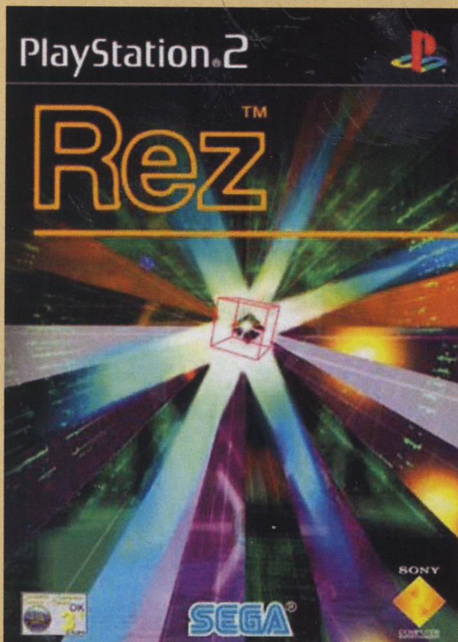
√ urmează un paragraf, maxim două, de dezbateri subiective, nu neapărat interesante, pe marginea subiectului jocului

√ se explică storyline-ul (2-4 paragrafe)

√ se explică mecanica jocului (4-6 paragrafe)

√ câteva idei despre grafică, sunet şi interfaţă (2-4 paragrafe)

√ concluzie (1 paragraf)"



lui este o vacanţă. Rolul redactorului devine unul de ghid turistic, iar dacă aţi participat vreodată la o excursie organizată, ştiţi foarte bine cât de mult contează atitudinea, competenţa şi carisma acelui ghid. Vorbim despre New Journalism aplicat la jocuri, deci despre articolele în care experienţa în sine a redactorului, opiniile şi senzaţiile simţite în acel joc devin punctul greu, focusul. Mă refer îndeosebi la acele review-uri atât de criticate pe forumul LEVEL, de exemplu, pe motiv că sunt prea aiurea, că nu îşi îndeplinesc cum se cuvine rolul informativ, că sunt doar gânduri fără noimă aşternute în grabă de oricare din cei 5-6 crai de la răsărit (cam atât a măsurat în mod constant colectivul LEVEL de-a lungul timpului). Nu susţin că nu aveţi dreptul să comentaţi, din contră. Acele review-uri sunt deseori o invitaţie la discuţie şi în aceeaşi măsură un test extrem al calităţilor jurnalistice ale autorului. Este vorba despre originalitate, claritate a ideilor, experienţa de gamer care trebuie să fie masivă pentru a putea permite comparaţii de un cât mai bun simţ. Este vorba despre o personalitate puternică şi care are ceva de spus, de bine



Journalism prin două articole devenite notorii în lumea World Wide Web. Este vorba despre „The New Games Journalism" şi „Bow Nigger". În primul articol, Gillen îşi expune cam vehement opinia lui referitoare la noul stil în jurnalismul destinat gamerului şi de ce acesta îşi găseşte mai degrabă locul în paginile unei reviste decât într-un site de gen. De fapt, redactorul PC Gamer se concentrează pe reviste, motivul pentru care acestea încă mai sunt citite, declinul evident al calităţii editoriale şi cum se poate evada prin New Games Journalism din obişnuinţă şi plictis. O revistă, comparativ cu un site,

Gamerul nu este altceva decât un turist

sau de rău, astfel încât să promoveze sau nu un produs care ar putea mânca o bucată serioasă din timpul vostru, al cititorilor. Dacă sunteţi de acord cu mine că munca de redactor la o revistă de jocuri este una cel puţin la fel de serioasă ca oricare alta, atunci vă daţi seama că aceasta implică responsabilităţi, seriozitate, experienţă şi foarte multă pasiune. În aceeaşi măsură, realizaţi că într-un domeniu atât de susceptibil la subiectivism precum presa de jocuri, rolul cititorului este unul cam tot atât de formator ca şi al redactorului. Este o simbioză perfectă: jurnalistul vă formează pe voi, iar voi pe el şi, implicit, publicaţia.

„Vreau să simt furie"

(KiMO, Bet on Soldier: Blood Sport, LEVEL noiembrie 2005)

Şi totuşi, susţinătorii New Games Journalism-ului par a deţine superioritatea numerică. Iar cum istoria are în general rolul său, există câteva articole considerate definitorii pentru impunerea stilului jurnalistic în cauză. Ia să vedem: cine îl cunoaşte pe Kieron Gillen? Dânsul este redactor la PC Gamer şi are şi un site: http://www.kierongillen.com/. Deşi probabil nu primul în domeniu, Gillen este unul dintre jurnaliştii care au promovat stilul New Games

dispune de două atribute care cu siguranţă îi conferă un avantaj. Păi cum citeşti un site când stai şi te chinui pe „tron"? Unde e plăcerea, foşnetul lin al paginilor întoarse, atât de liniştitor în activitatea de a citi un review? Totuşi, avantajele mai sus menţionate



nu ajung; Gillen este de părere că majoritatea revistelor de specialitate oferă în general o calitate net superioară a conţinutului editorial, o colecţie de articole pur şi simplu mai bine scrisă (evident, contraexemple pot fi găsite cu uşurinţă, însă ne referim la majoritate). În fine, o revistă este un concentrat de informaţie menit să aducă gamerul la zi în legătură cu tendinţele, noile produse şi trăznăi din lumea jocurilor, oferind totul gata filtrat, digerat, aranjat şi numai bun de băgat la cutiuţă. Haideţi să recunoaştem: internetul abundă în ştiri şi articole, dar de câte ori v-aţi simţit perfect satisfăcut citind un singur review online? Recunoaşteţi că în cele mai multe cazuri v-aţi informat din mai multe surse, cum de altfel este şi natural: mai multe opinii ajută la formarea unei opinii personale cât mai obiective, plus că dacă tot e gratis...

„Bow Nigger" este un articol în genul Ghiţă Beretă Verde (Locke, Green Berets, LEVEL octombrie 2001) ce analizează Jedi Knight II: Jedi Outcast. Acesta este scris într-un stil aproape violent, virulent şi în care, evident, predomină aproape sufocant personalitatea lui Gillen.

„Ca tot românul, mă pricep foarte bine la fotbal şi la politică"

(Rzarectha, FIFA Manager 06, LEVEL decembrie 2005)

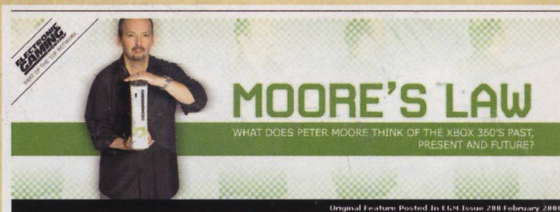
Iată şi câteva exemple din istoria recentă. Nu ştiu câţi dintre voi cunosc The Escapist (http://www.escapistmagazine.com), însă revistuţa aceasta, disponibilă exclusiv în format online, se pretează la noul stil al presei de jocuri nu numai prin modul de redactare, ci şi prin subiectele tratate. Aici, de exemplu, aţi fi putut afla cum s-au clădit cele mai de succes corporaţii din EVE Online, ba şi mai mult, cum să convertiţi moneda acestui joc în $$$. Nu este un subiect convenţional şi pe care-l găsiţi tratat în alte reviste, mai tradiţionale, egida este mereu un „No no" clasic. Un alt nume notoriu este The Gamer's Quarter (http://gamersquarter.com/), de asemenea o revistă disponibilă online care apelează cu detaşare la noul stil redacţional. Pentru cei care apreciază PC Gamer, undeva pe aici este menţionat un articol New Games Journalism ce tratează EVE Online. Artă, domnule! Iar pentru amatorii de senzaţii tari, să ridice mâna cine a citit review-ul jocului pentru PlayStation 2 numit Rez şi scris de o anume Jane. Articolul în cauză se numeşte „Sex in Games: Rez+Vibrator" şi este disponibil pe http://www.gamegirladvance.com.

Unde e plăcerea, foşnetul lin al paginilor întoarse...

La acestea se adaugă o cantitate imensă de site-uri şi reviste, precum şi tot atâtea debate-uri pe marginea celor două controversate noţiuni de jurnalism. Părerea

„Dacă cohones nu e, nimic nu e!"

Am asistat în ultimii ani umili la expansiunea industriei de jocuri. Ne-am bucurat când hobby-ul nostru s-a transformat într-o afacere de miliarde de dolari. Am stat cuminţi şi am înghiţit toate promisiunile producătorilor, distribuitorilor şi ale celor care au un cuvânt de zis în industrie. Am acceptat, ca jurnalişti, să închidem ochii şi să sperăm că ceea ce debitau „oficialii" se va şi întâmpla. Îmi pare rău, dar nu aşa se face. Problema jurnalismului de jocuri în momentul de faţă stă tocmai în faptul că majoritatea celor care activează în acest domeniu nu l-au tăiat încă de pe lista cu hobby-uri. Pentru jucătorul căruia i te adresezi în fiecare număr a rămas acelaşi mod demenţial de a-ţi petrece timpul, a rămâne cu gura cască, a te distra şi a învăţa ceva. Jurnaliştii însă încă mai speră că pot face şi ei aceeaşi chestie, ceea ce nu mai e de mult cazul. Într-o asemenea industrie, în care se învârt atâţia bani şi care influenţează atâta lume, există momente când trebuie să arunci visurile pe geam, să îţi asumi o mină feroce şi să tai adânc cu cuvintele, fără milă. Nu ţi-o datorezi numai ţie, ci mai ales cititorilor tăi. Cei care s-au săturat să vadă interviuri în care totul este numai o laudă şi mult prea puţine întrebări îşi ating nemilos ţinta ar trebui să dea o raită aici (www.1up.com/do/feature?pager.offset=0&cld=3147131). Dan „Shoe" Hsu de la Electronic Gaming Monthly a devenit oficial primul jurnalist de jocuri cu cohones. În interviul despre care vorbesc aici, Dan l-a luat de guler pe Peter Moore (şeful de Marketing de la Microsoft pentru Xbox360) şi l-a întrebat exact ceea ce mulţi jucători din lumea asta ar fi vrut să afle: „De ce e de c%&@t noua voastră consolă?", după care a continuat să-l atragă pe sărmanul Moore (un tip mult prea important ca să se aştepte la asemenea întrebări) într-o serie de întrebări capcană, din care numai anii de luptă pe frontul de marketing l-au scos la liman pe importantul individ de la Microsoft. Dan a făcut, până la urmă, exact ceea ce ar fi normal să facă un jurnalist adevărat: să pună întrebări dificile şi să obţină răspunsuri pentru cititorii săi. E primul, dar, se pare, nu ultimul, de vreme ce interviul respectiv a dat naştere unor reacţii impresionante. Problema rămâne însă următoarea: cât de important trebuie să fii tu, ca jurnalist, pentru a putea pune astfel de întrebări? Răspunsul: cel puţin la fel de important precum e piaţa căreia i te adresezi. Ceea ce mă obligă să vă recomand (să îmi recomand să vă oblig?) să cumpăraţi jocuri originale în draci, să creştem şi noi în ochii lumii, ca să pot mai apoi să fug după alde şeful de la EA şi să-l întreb: „Domnu', credeţi în viaţa după The Sims?".



■ Mitza

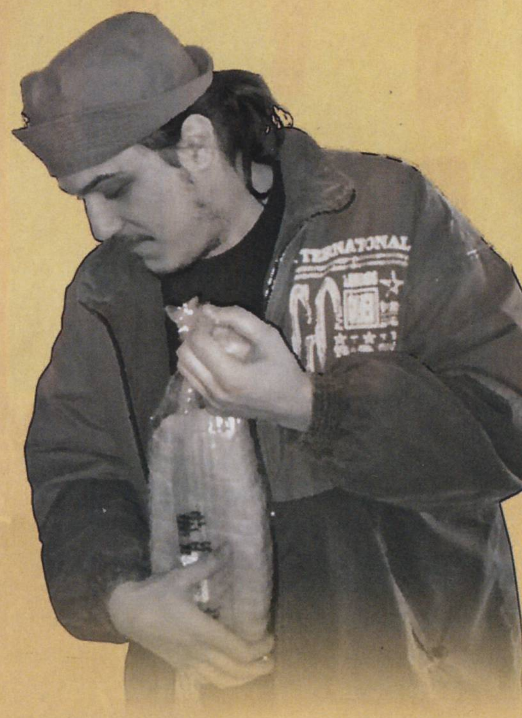
„Penny Arcade"

Chiar dacă nu prea intră la categoria jurnalism, Penny Arcade (www.penny-arcade.com) este un site care a influențat și continuă să influențeze modul în care privim industria jocurilor încât nu se putea să nu aducem aminte de el aici. De fapt, locul său este exact într-un asemenea articol pentru că deși nimeni nu o să spună vreodată că cei de la Penny Arcade sunt jurnaliști, simplul fapt că reușesc să-și transmită mesajul mai bine decât o fac multe reviste internaționale cu vechime îi recomandă ca expozanți ai unui nou mod de a-ți face cunoscut punctul de vedere.

Penny Arcade reușește în ceea ce face pentru că nu îi pasă de ce zic alții. Benzile desenate pe care le veți găsi la ei pe site pot să pornească revolte în zone ale globului în care oamenii sunt mai puritani (o să pun aici un exemplu ca să vedeți despre ce vorbesc), însă cu îndeajuns de mult simț al umorului poți să vezi mai departe de asta. Pe lângă benzile desenate, „blog-urile" celor doi creatori ai site-ului abordează aproape zilnic probleme importante din industrie și, ca să vezi, oamenii chiar se pricep la asta. Combinând puterea vizuală dată de benzile desenate duse la extrem cu expertiza lor în industrie, cei de la Penny Arcade au găsit o modalitate extrem de eficientă de a se face auziți. Departe însă de a fi doar doi gură spartă, cei doi indivizi (Tycho și Gabe) sunt fondatorii unor evenimente unice și importante precum Child's Play (acțiune caritabilă de strângere de bani și jocuri pentru copiii din spitale, care anul trecut a bătut recordul de 500.000 de dolari) sau PAX (eveniment de foarte mare succes, asemănător E3-ului, dar axat pe jucători). A, plus că i-au servit lui Jack Thompson exact lecția de care acesta avea nevoie. GG.

Mitza



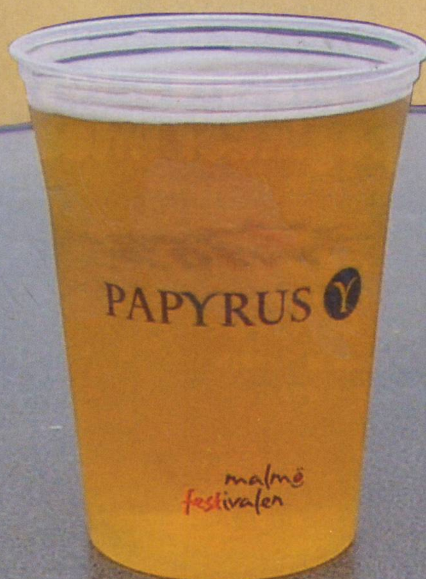


mea personală este că cele două stiluri nu se exclud reciproc în nici un caz. Mai mult, probabil că gamerul obișnuit care nu vrea decât un strop de informație prezentată într-un stil cât mai aproape de inimioara lui, ar vota oricând o medie, decât una din extremele celor două tipuri de jurnalism prezentate aici.

„E sezon de apoteoză pe hărțile strategice"

(Marius Ghinea, Civilization III, LEVEL ianuarie 2002)

Teoria ca teoria, dar practica ne omoară. Haideți să luăm un joc oarecare... Prince of Persia: The Sands of Time. De asemenea, haideți să mai luăm două reviste de o anumită faimă, ca de exemplu The Adrenaline Vault (http://www.avault.com) și Edge







(http://www.edge-online.co.uk/). Este un exemplu cât se poate de bun al aceluiaşi subiect, descris în stil Old Games Journalism şi New Games Journalism. Diferenţa este evidentă şi masivă încă de la primele rânduri. „În perioada de pionierat a jocurilor, seria Prince of Persia a lui Jordan Mechner s-a ridicat deasupra celorlalte ca o lumină puternic strălucitoare", debutează The Adrenaline Vault. „Pumnalul plonjează în flacăra rece a nisipului strălucitor, oferindu-ţi un moment de respiro", ţine loc de frază de introducere în cazul Edge. OK, dar noi cu cine votăm? Ei bine, asta depinde exclusiv de nevoile şi gusturile noastre legate de informare în domeniul jocurilor. Este destul de evident că cele două stiluri de jurnalism -în forma lor pură - se referă la categorii diferite de cititori. Dacă eşti grăbit să afli ce oferă un joc şi îţi este suficient să ştii câte poligoane are modelul X, este mult mai simplu să apelezi la un review Old. Dacă în schimb consideri redactorul ceva mai mult decât un funcţionar în spatele unui monitor, peste care a dat norocul să se poată juca toată ziua şi să mai şi fie plătit pentru asta, atunci te interesează un review plin de opinii şi care să te mai şi facă să râzi, dacă se poate. Adică New Games Journalism. Totuşi, instinctul îmi spune că mulţi dintre voi ar prefera o



Este natural să vezi în redactor un om ca tine

combinaţie între cele două. Un articol exagerat de personal este prea subiectiv şi derutează, aşa cum am văzut de atâtea ori întâmplându-se în LEVEL. Dacă totuşi jurnalistul presară un minimum de detalii - haideţi să le numim tehnice - parcă altfel te simţi când ai terminat lectura. Nu-i aşa? Oricum, străbunica, Dumnezeu să o ierte, avea şi ea o vorbă: niciodată să nu subestimezi puterea omului de a face din ţânţar armăsar. Haideţi să fim serioşi, ce este de fapt jurnalismul în domeniul jocurilor şi cât de mult contează pentru voi că există o groază de zăpăciţi pe net care inventează noţiuni de genul New Games Journalism şi Old Games Journalism şi apoi nu fac altceva decât să se certe care dintre ele e mai bună? În toată această teorie, există totuşi câteva elemente de sine stătătoare şi pe care se clădeşte castelul de nisip al editorialismului gameristic: tu, cititorule. Tu, care te-ai prins că jocurile de azi nu sunt numai pentru copii (de fapt, multe dintre ele ar trebui interzise minorilor...). Tu, care ştii foarte bine că tata nu era ca tine când avea şi el vârsta ta pentru că pe vremea aia nu era o asemenea explozie de informaţie, prezentă sub orice formă şi de orice nivel cultural şi moral posibil, tu, care îţi dai seama că, deseori, o lume digitală este mai cinstită, mai frumoasă şi categoric mai palpitantă decât aceasta reală şi uite-aşa renunţi uneori la o bere cu prietenii... În aceste condiţii, este natural să vezi în redactor un om ca tine, care valorează jocurile la fel ca şi tine şi, mai ales, care suferă de sindromul ăsta de mai multă vreme ca tine şi îi înţelege mai bine efectele.



„Probabil voi, cei care-mi citiţi articolul acum, sunteţi oameni normali"

(Sebah, Silent Hill 4: The Room, LEVEL iulie 2004)

Îmi tot revin în minte cuvintele lui Jim Rossignol, cel care a scris articolul de EVE Online din PC Gamer. El spune bine... este greu să concluzionezi, mai ales atunci când îţi este clar că mai ai mult prea multe de spus sau atunci când subiectul te-a uimit în asemenea măsură încât, ca final, nu poţi scrie decât „ ..." Dar o să închei cu speranţa că veţi continua voi, cumva, acest topic. Pentru că îndrăznesc să sper că am reuşit să vă ofer o nouă perspectivă a jurnalismului în jocuri şi ceea ce ar trebui să reprezinte acesta pentru întreaga industrie, care vă are ca ţintă tocmai pe voi, cititorii.

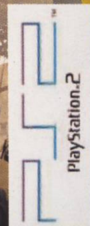
But it ain't nuthin' till the fat lady sings...

„Aviem di tăăăăăte..."

(CioLAN, Warlords Battlecry III, LEVEL iulie 2004)

■ **Laura „Lara" Bularca**

Când nu scrie articole de opt pagini în LEVEL, Lara îşi împarte timpul între Locke (soţ), muncă, Tase (motan) şi un pumnal de toată frumuseţea. Poate fi văzută pe serverele europene de WoW, dar de obicei mult prea târziu, pentru că un Rogue bun e mai tot timpul invizibil.



Uaaaa, văd până la mine acasă de aici de sus

Burnout Revenge

Cascadorii şoselelor

- **Producător** Criterion
- **Distribuitor** Electronic Arts
- **Ofertant** Best Distribution **Tel.** 021-345.55.05
- **Calitate** ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution **Tel.** 021-345.55.05

Cred că fiecare dintre noi a vrut la un moment dat să fie „ca în filme". Şi nu orice filme, nuuuu... Filme din alea în care Chichi Chan sărea doi metri în aer şi dădea carata la tot satul, filme în care Făt Frumos zbura cu murgul hăt peste văi şi dealuri, în care Terminatorul înghiţea gloanţe şi trecea prin foc ca prin brânză. Acestea erau fapte de vitejie despre care ştiam că sunt numai în imaginaţia noastră, dar nu conta nimic altceva decât spectacolul pe care îl promiteau. Iar oamenii mai cresc şi unii dintre ei chiar ajung să conducă mulţi cai putere, aşa că visurile se schimbă şi ajungi să te visezi cum zbori cu bolidul, faci flic flac-uri, rupi adversari şi nimic nu reuşeşte să te oprească. Pentru toţi cei care vor să afle pe pielea lor cum e să te simţi invincibil pe şosea şi bucuros de fiecare dată când loveşti artistic un parapet, seria Burnout revine pe micile ecrane de lângă PS2 cu Revenge, ultimul joc din serie destinat generaţiei actuale de console.

Legile sunt pentru alţii

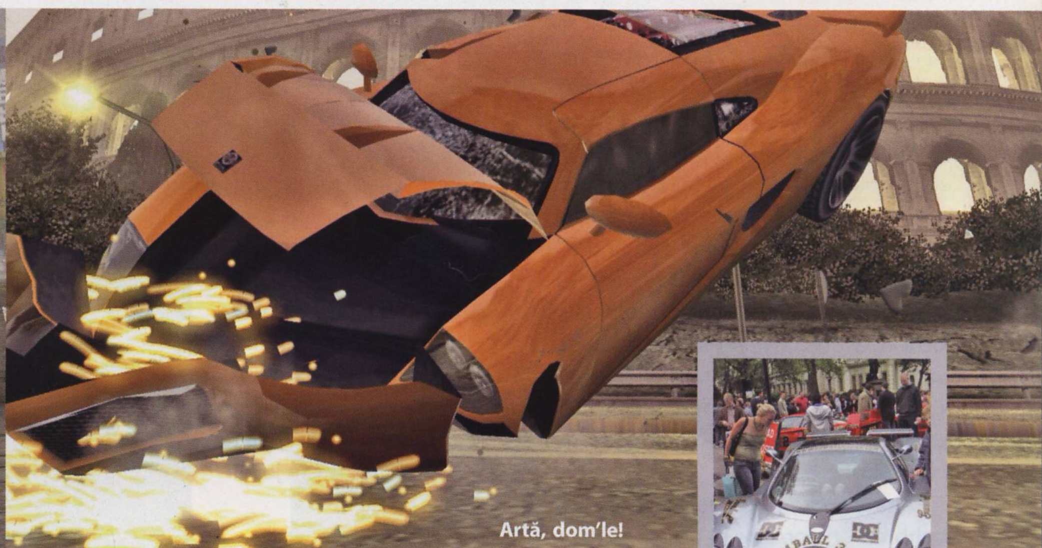
Ultima oară când am scris ceva despre seria Burnout a fost cu ocazia nemaipomenitului Takedown, un joc care a luat prin surprindere redacţia LEVEL şi şi-a asigurat de unul singur statutul de cel mai demenţial arcade realizat vreodată. Pasiunea noastră pentru el a tins spre extrem, aşa că am pus la bătaie unul dintre

Economia Japoniei e pe cale să se ducă de râpă


A naibii piatră

frumoasele ziduri albe (şi mari) care ne înconjoară, iar cu ajutorul unui proiector am dat ceea ce a fost probabil cea mai tare sesiune de gaming EVER, cu zeci de perechi de ochi căscaţi spre frumuseţea extraordinară a haosului din joc. Să vă mai spun şi de cardul de memorie al PS2-ului, care s-a decis la un zburând lin deasupra şoselei, explozii în lanţ şi ciocniri de-a dreptul artistice sunt ceea ce trebuie să vă aşteptaţi să vedeţi când daţi drumul unei curse din Burnout. Sunteţi răsplătiţi pentru toate încălcările pe care le puteţi aduce legilor de circulaţie, iar viteza este una de-a dreptul ameţitoare. Am simţit la


Ăla sunt eu. Nu, nu... ăla în flăcări


Artă, dom'le!

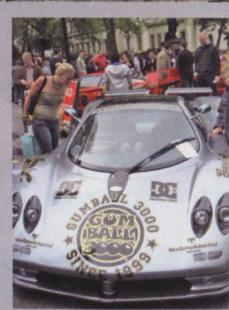
moment dat să nu mai accepte salvările din Burnout 3, lucru care ne-a făcut să recurgem la o soluţie extremă: am lăsat PS2-ul pornit aproape două săptămâni, timp în care am mai terminat jocul încă o dată, stabilind probabil un dubios record şi arzând aproape ireversibil sărmana consolă. No, ca să vedeţi cât de mult ne-a plăcut.

Cei care au ratat până acum jocul şi ultimul articol despre Burnout 3 trebuie să primească nişte explicaţii. Ce e şi cu ce se mănâncă. Burnout este un arcade care se axează aproape exclusiv pe haosul şi distrugerile pe care le poţi provoca la bordul unui bolid supărat. Jocul duce însă acest concept simplu la un cu totul alt nivel mulţumită modului în care reuşeşte să surprindă partea poetică a unor violente lupte între maşini. Caroserii zburând care încotro, geamuri sparte, roţi fugind de unele singure pe autostradă, bolizi de zeci de mii de euro un moment dat în Burnout: Revenge că aş putea, la viteză maximă, să conduc cu ochii închişi. Pentru că nu te mai ajută cu nimic. Ecranul devine o succesiune rapidă de culori, iar dacă eşti norocos şi strângi îndeajuns de mult din dinţi, ceea ce o să faci, poate reuşeşti să nu te buşeşti de nimic.

Să schimbăm viteza

Acum, deşi la bază conceptul a rămas acelaşi, Revenge vine cu o serie de modificări importante faţă de Takedown. Cea mai importantă mi s-a părut aceea referitoare la modul în care abordezi traficul de pe şosea. Dacă în Takedown erai practic obligat să circuli pe sens opus (o nebunie) pentru că aveai mai multe şanse să eviţi astfel maşinile datorită farurilor care te avertizau ceva mai repede că eşti pe cale să te înfigi într-un nevinovat, în Revenge ajungi să mergi NUMAI pe sensul tău de circulaţie. Şi asta deoarece aici poţi să intri în orice maşină de gabarit mic (autobuzele şi camioanele ies din această categorie) atâta timp cât le loveşti din spate. Răsplata vine sub forma burnout-ului (un fel de turbo pe care îl poţi folosi să duci maşina la viteza maximă), însă la viteză extrem de mare ai şanse foarte mari să nu ai îndeajuns timp la dispoziţie pentru a afla dacă maşina pe care vrei să o scoţi definitiv de pe şosea e un Trabant sau un ditamai autobuzul. Posibilitatea de a lovi maşinile din spate deschide noi orizonturi, ca să zic aşa. Pentru că poţi să proiectezi maşina lovită într-altele din faţa ei (dacă loveşti mai multe, cu atât mai bine pentru tine), în unele de pe sensul opus (dacă ţinteşti bine) sau chiar în adversari (ceea ce rezultă într-un takedown spectaculos). Aşa că ajungi în cele din urmă să joci un biliard la viteze ameţitoare şi pe banii altora.

Cealaltă adiţie importantă la gameplay-ul jocului este nivelul de agresivitate pe care îl



GUMBALL3000

Dacă o cursă precum cele din Burnout: Revenge nu o să vezi niciodată în viaţa ta (sau dacă o să vezi, nu o să mai apuci să spui nimănui), există totuşi pe şoselele din lumea asta o „competiţie" care adună laolaltă maşini mult prea scumpe şi oameni mult prea nebuni. Este vorba despre Gumball3000, o cursă de câteva zile pe cât mai multe continente şi prin cât mai multe ţări, în care oamenii cu mulţi bani şi mult timp îşi pun la bătaie maşinile şi pielea, luându-se la întrecere unul cu altul şi, frecvent, cu Poliţia. Dacă nu ai auzit până acum de Gumball3000 (sau nu ai văzut încă numeroasele documentare făcute în cei câţiva ani de când a captat atenţia publicului), îţi recomand să dai fuga repede pe www.gumball3000.com, să caşti ochii şi să faci pe dracu în patru pentru a pune mâna pe filmele de care ziceam mai înainte. După care găseşte o metodă de a strânge 4000 de lire sterline, ia-ţi concediu două săptămâni şi arată-ţi Logan-ul lumii întregi. Ahhh, lasă că o să cresc eu mare!

Mi se pare mie sau maşina asta rânjeşte diabolic?

BURNOUT: REVENGE PENTRU XBOX360

V-am spus că Burnout: Revenge este ultimul joc din serie pentru generaţia actuală de console. Ce se întâmplă însă mai departe? Ei bine, EA a decis să lanseze un Burnout: Revenge şi pentru Xbox360, adică următoarea generaţie de console. Ceea ce îmi strică mie afirmaţia de mai înainte. Iar dacă stai să te gândeşti că din moment ce următoarea generaţie a apărut deja, ar trebui să se numească generaţia actuală de console, iar cea care este actuală ar trebui să fie anterioară şi uite luminiţe, mă doare capul şi am nevoie de pastile. Mai bine ne relaxăm cu nişte poze din Burnout: Revenge pe Xbox360. Altă grafică...

obţii în timpul unei curse. Cu cât faci mai multe năzbâtii, cu cât dai afară (într-un mod cât mai spectaculos) adversarii, cu cât faci mai multe drift-uri, burnout-uri mai lungi sau orice pare a fi o mare nebunie, cu atât mai mult îţi creşte nivelul de agresivitate. Acesta are patru niveluri, variind de la OK la Awesome. Iar dacă într-o cursă reuşeşti să ajungi la Awesome şi să termini pe primul loc, primeşti automat calificativul de Perfect. La ce ajută acestea? Ei, fiecare dintre aceste niveluri îţi acordă un anumit număr de puncte (de la OK – 1 punct, la Perfect – 5 puncte) care ţi se adaugă rating-ului tău total. Există 10 astfel de rating-uri ce urmăresc evoluţia ta de la un simplu şofer cu frica lui Dumnezeu până la unul pentru care nu mai există legi, iar odată avansat rating-ul, ai acces la noi şi noi curse.

Altă noutate vine sub forma crashbreaker-elor, care îţi permit să îţi arunci în aer maşina atunci când ai fost scos, momentan, din cursă de către un adversar sau un zid mai cu tupeu. Asta îţi dă posibilitatea de a face bucăţi orice adversar de prin apropiere sau impulsul necesar trecerii a două benzi de autostradă, fix pe traiectoria unui adversar zelos. S-a introdus de asemenea controlul maşinii în aer, în timpul unor salturi spectaculoase, control absolut necesar în momentele în care ai la dispoziţie o maşină extrem de uşoară şi un vânt care bate nemilos. Nu, pe bune, ajungi să te baţi şi cu vântul în jocul ăsta. Un fel de paragliding cu Ferrari...

Răzbunare, da' să ştim şi noi!

Am jucat 31 de ore din Burnout: Revenge şi când am aflat de asta prima oară (prin intermediul stats-urilor din joc), mi-am spus că este imposibil. Ceea ce înseamnă că, într-adevăr, timpul zboară când te distrezi. Însă pe lângă feeling-ul incontestabil cu care vine Revenge (ca şi precedentul joc din serie) şi schimbările care reuşesc să modifice simţitor întreaga dinamică a jocului, m-am simţit parcă mai puţin acaparat de Burnout: Revenge decât de Burnout 3: Takedown. Cea mai plauzibilă explicaţie rămâne aceea că este totuşi un joc pe care l-am mai văzut o dată. Genial, dar l-am mai văzut. Însă parcă, parcă acest nou joc din serie a fost un pic mai puţin dus la extrem decât mă aşteptam. Cam cu un sfert de cohones mai puţin decât precedentul. Ceea ce însă nu îl face un joc de mai puţin de 5 stele. Nu dom'le, şi jocul ăsta face poezie din toată harababura care se derulează pe ecran, iar asta este un lucru genial.

■ Mitza

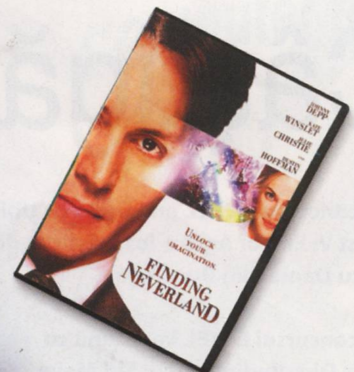
Cine v-a pus să livraţi pizza tocmai azi?

Din păcate, nu ai timp să admiri peisajul

Jocuri, filme, prieteni...
PlayStation







4 jocuri + 1 film pe DVD + 1 consola =

899 RON inclusiv TVA

Ofertă în limita stocului disponibil

De vânzare în rețele Altex MegaStore, Best Computers, Carrefour, Cora, Diverta, Domo, Flanco, Germanos, Media Galaxy, UltraPro și în alte magazine bune de jocuri, IT și electronice

PlayStation®2

merită să joci originale!



NBA Street Showdown

Cu lanţuri la inel

Vorbeşte lumea că pentru jucătorii de culoare este mai important să dea bine decât să câştige un meci. Spectacolul din NBA este şi el o dovadă în acest sens, dacă ar fi să-l comparăm cu jocul mult mai tacticizat practicat în Europa, unde scopul este obţinerea punctului cu orice preţ. NBA-ul nu a fost de ajuns şi pentru că amintirile meciurilor între „projects" nu le dădeau pace, şi-au făcut liga AND1, dedicată streeball-ului şi în care sincer nu am văzut vreun caucazian până acum. Pentru că NBA Live 06 sau NBA 2K6 au şi ele o limită, iar gamerii vor spectacol, seria NBA Street le-a sărit în ajutor.

Cariera din NBA Street Showdown, denumită King of the Courts, începe cu editarea jucătorului tău, pentru care ai la dispoziţie 1.500 de credite de cheltuială. Pentru modificări ulterioare, trebuie să prestezi în timpul meciurilor şi să câştigi puncte cu care vei îmbunătăţi atributele jucătorului şi, implicit, îl vei face mai „puternic". Aceeaşi schemă logică întâlnită prin toate simulatoarele sportive. Dar să vedem care sunt regulile din stradă. La început, vei avea doar două terenuri la dispoziţie şi, după ce-ţi mai alegi doi coechipieri, poţi să te apuci să-ţi faci simţită prezenţa „in the hood". Meciurile se joacă pe coşuri, până la 11, dar felul în care joci, ce scheme şi combo-uri faci influenţează un punctaj separat care la sfârşit se transformă în creditele de care vorbeam mai sus. Vine însă şi şansa de a câştiga un teren şi aici scorul nu mai contează, ci doar show-ul pe care îl faci. În aceste meciuri îşi dă şi AI-ul drumul la joc şi o să ai ceva bătaie de cap cu el. După ce le-ai servit o lecţie de baschet, le-ai luat terenul de casă, mai ai dreptul să-i laşi şi fără un jucător. Şi uite aşa echipa ta devine tot mai bună, iar câştigurile tot mai mari. Dacă te plictiseşti de viaţa de stradă, există şi două joculeţe care acceptă modul hotseat, un concurs de aruncări şi unul de block-uri. Sincer, m-am plictisit să vorbesc despre minunile grafice de pe PSP, aşa că o să trec la coloana sonoră, care aproape în totalitate este conturată pe ultimele tendinţe din rap...deci din păcate slabă. În schimb, restul jocului este Back to the Old School.



Kevin se dezlănţuie în stradă



Premiul cel mare este un şoricel de pluş...optic

■ Rzarectha

- **Producător** EA Big
- **Distribuitor** Electronic Arts
- **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-345.55.05
- **Calitate** ★★★★★

Consolă PSP oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Câştigătorii lunii decembrie

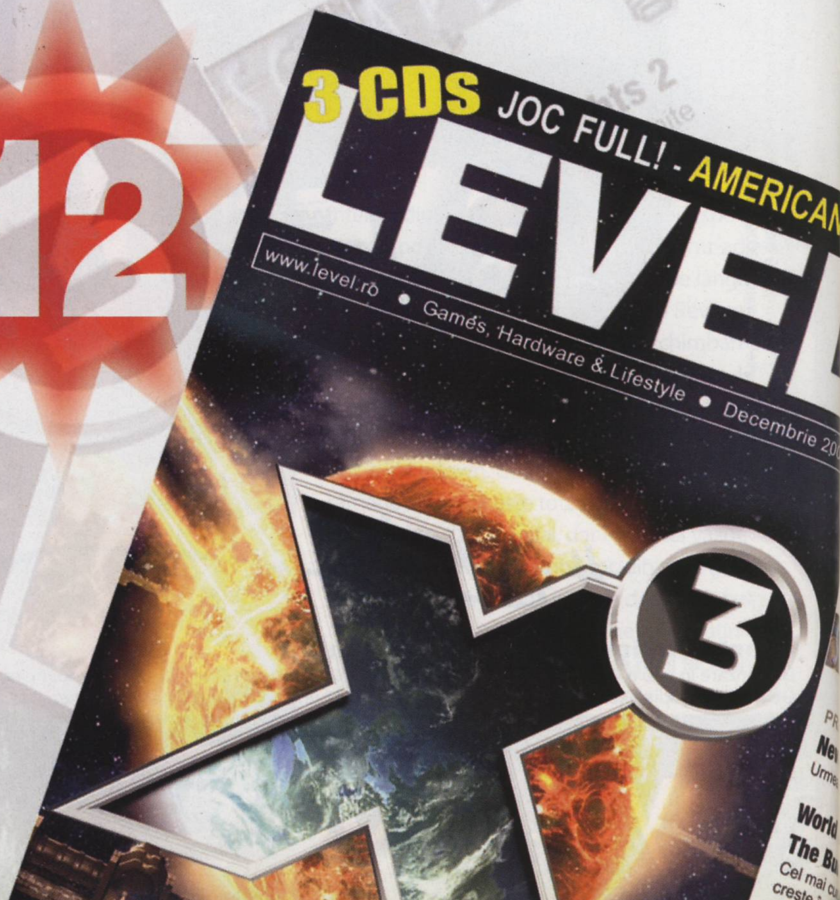
La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Myst V: End of Ages a fost câştigat de către Micu Daniel din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Sid Meier's Civilization IV a fost câştigat de către Razi Dănuţ din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Florescu Bogdan din Argeş a câştigat un set Internet Phone Kit.

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul The Cookout – Prietene, te-ai ars!: Raţă Virgiliu din Vrancea, Sztankovics Ioan din Satu Mare, Hodorogea Tiberiu din Constanţa, Moţ Mihai-George din Argeş şi Sfetcu George din Cluj.

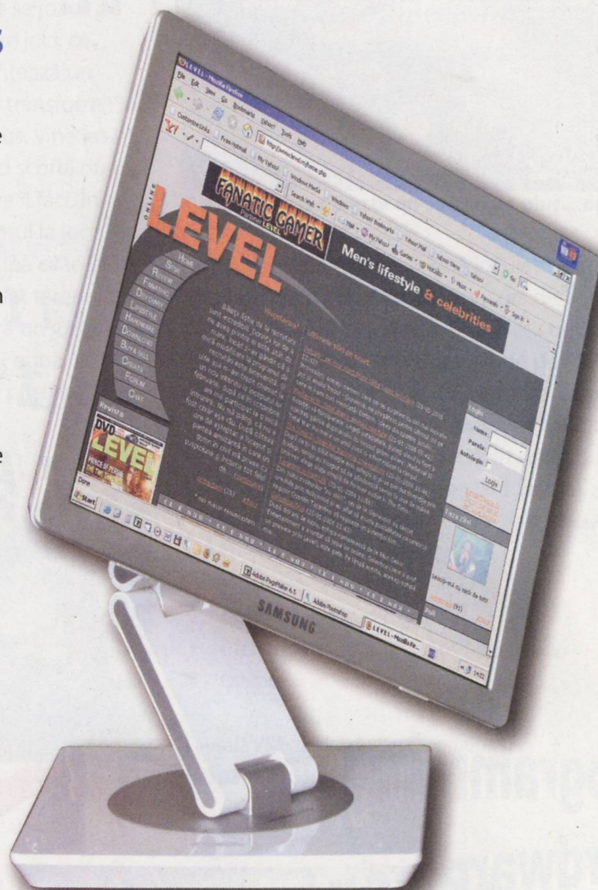
Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



HARDWARE

Samsung **SyncMaster 770P-S**

Întotdeauna meseriaşii se respectă



Designul, bunul gust şi tehnologia de ultimă oră sunt principalele atuuri ale acestui monitor proaspăt ieşit de pe liniile de asamblare ale celor de la Samsung. Monitorul TFT face parte dintr-o generaţie nouă, unde designul şi calitatea sunt la ele acasă. La capitolul design, notăm noul sistem de susţinere a ecranului. Graţie piciorului său pivotant, ecranul poate fi poziţionat în fel şi chip atât de simplu şi de uşor încât poate fi rotit la 180 de grade sau poziţionat atât în poziţie verticală, cât şi... orizontală. Baza pătrăţoasă ce susţine echilibrul întregului monitor nu este plină de conectori şi de alte nebunii cum ne-am fi aşteptat, ba dimpotrivă, semnalul video şi alimentarea cu energie se fac printr-un alt conector exterior acesteia.

În ceea ce priveşte panelul, acesta este unul deosebit. Valoarea declarată de producător la capitolul timp de răspuns este de 6 milisecunde. La o diagonală de 17 ţoli, rezoluţia nativă a acestuia este de 1280 x 1024 dpi, iar nivelul luminozităţii poate atinge o valoare maximă de 280 cd/m². Dacă tot suntem în acest segment al specificaţiilor, mai trebuie să adăugăm şi raportul contrastului de 1500:1. E bine de ştiut că acesta trebuie să fie cât mai mare deoarece reprezintă raportul dintre cel mai deschis şi cel mai închis punct al unei imagini. Aşadar, o valoare mai mare, o imagine mai bună.

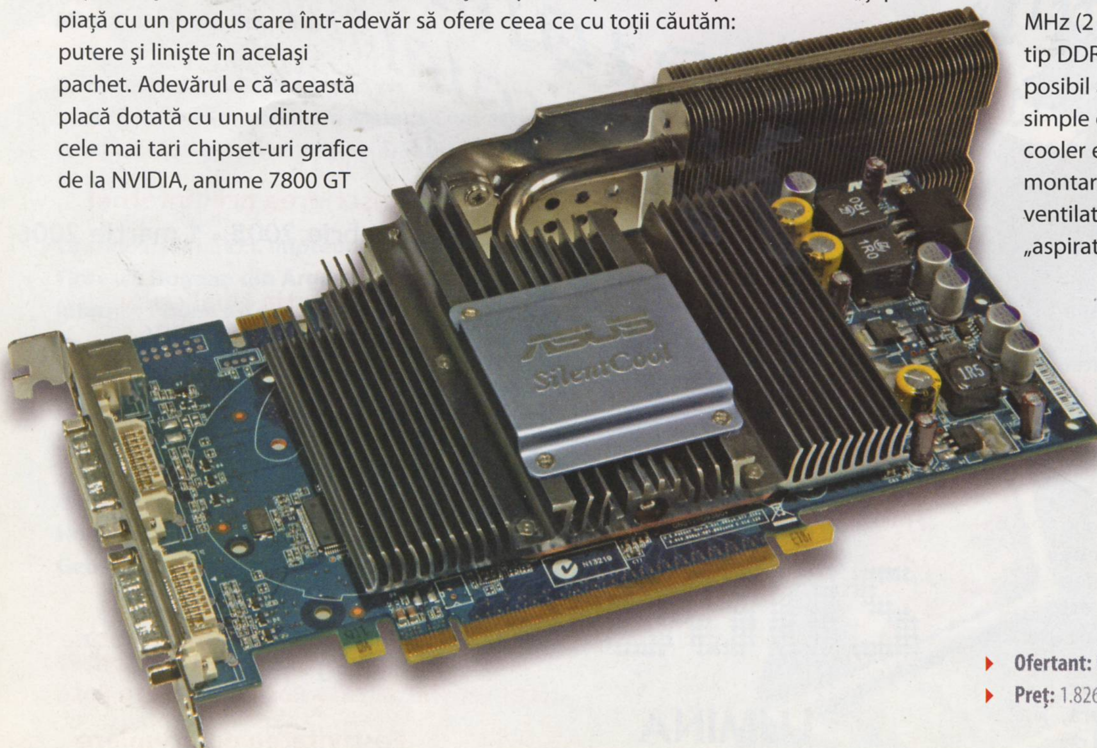
Haideţi să vă mai învăţ un truc. Cu un monitor de acest gen puteţi să mai faceţi economii şi la factura de curent. O valoare de 36 de waţi este cel puţin de două ori mai puţin decât consumă un monitor CRT de 17 ţoli. Deci? Uite aşa mai puteţi să recuperaţi şi o parte din costurile investiţiei.

▸ **Ofertant:** DECK Computers International ▸ **Telefon:** 021-434.34.00 ▸ **Preţ:** 1548 RON (cu TVA)

ASUS **Extreme N7800GT Top Silent/2DHTV**

Putere extremă, scoruri extreme, zgomot... inexistent

După multe încercări şi fel de fel de sisteme de aerisire cu aripioare şi tăblărie frumos colorată, era şi timpul să apară cineva pe piaţă cu un produs care într-adevăr să ofere ceea ce cu toţii căutăm: putere şi linişte în acelaşi pachet. Adevărul e că această placă dotată cu unul dintre cele mai tari chipset-uri grafice de la NVIDIA, anume 7800 GT ediţia TOP în variantă ASUS, este capabilă să funcţioneze fără probleme ţinută în lesă de un sistem de răcire cât se poate de pasiv. Graţie acestui „cooler", scade nivelul zgomotului produs de PC, în timp ce frecvenţele de funcţionare tind să crească. Aşadar, core-ul acestei bestii „ţepoase" rulează la frecvenţa de 420 MHz, iar memoriile la 1240 MHz (2 x 620 MHz) totalizează 256 MB şi sunt de tip DDR3. Dacă vă puneţi problema cum e posibil acest lucru, ei bine, lucrurile sunt mai simple decât par. Partea superioară a acestui cooler este puţin mai „mobilă", astfel că, după montare, aceasta ajunge aproximativ deasupra ventilatorului de pe procesor. În acest fel, aerul „aspirat" de acesta trece vesel şi printre micile lamele ale plăcii în cauză. Rezultatul este unul satisfăcător pentru absolut toţi „jucătorii" din ecuaţie.



	1024 fără AA şi AF	1024 cu AA şi AF
3D Mark:	7125	6080
Doom 3:	120,2	99,9
FarCry:	96,92	92,2
Half Life 2:	204,39	201,54
F.E.A.R.:	90	47

▸ **Ofertant:** Ultra PRO Computers ▸ **Telefon:** 031-402.22.82
▸ **Preţ:** 1.826 RON (cu TVA)

Sony **CyberShot DSC-N1**

8 MP în buzunarul de la piept

Mi s-a întâmplat de multe ori să merg prin diferite locuri, să văd multe lucruri interesante şi să nu pot arăta şi prietenilor pe unde mi-au umblat picioruşele, deoarece nu am avut chef sau am uitat să iau cu mine camera mea foto. E un model prea mare, prea greu şi, uitându-mă la performanţele acestui Sony, depăşit. Sony CyberShot DSC-N1 este o cameră de buzunar, foarte mică, destul de uşurică şi cu un ecran imens, aproape cât camera în sine. Prea multe butoane nu are deoarece ecranul este unul de tip Touch-Screen şi astfel majoritatea setărilor sunt la cheful degetelor voastre. Pozele pe care le face sunt deosebite. Cei 8,1 megapixeli ai senzorului CCD îşi lasă foarte bine „amprenta", iar dacă cei 3x de zoom optic nu vă sunt suficienţi, rezoluţia vă permite să treceţi puţin şi pe partea cu zoom-ul digital.



Ofertant: Flamingo Computers **Telefon** 021-222.50.41 **Preţ:** 1.889 RON (cu TVA)



Speed Link **Hornet Force Touch Edition SL-6526**

Acum, în premieră, şi ediţia „Touch", pe care cu toţii putem să o atingem

Nu cred că există cineva care să nu cunoască ce face un gamepad, la ce e bun şi cum se foloseşte. Ceea ce nu se ştie este calitatea şi confortul pe care ţi le oferă un gamepad. Celui prezentat în aceste rânduri nu prea am ce să-i reproşez. Este învelit integral în material cauciucat, foarte plăcut la atingere. Designul este unul destul de confortabil, iar numărul butoanelor este îndestulător. Cu D-pad-ul e posibil să aveţi ceva de furcă. După câteva ore bune de joacă, veţi constata că degetul ce-l acţionează va avea nevoie de o perioadă de repaus total.

Ofertant: High End Solutions Company **Telefon:** 021-253.53.34
Preţ: 95 EURO (fără TVA)

Hercules **DJ Console MK2**

Nu ignoraţi cererile pentru dedicaţii

Nu vi s-a întâmplat niciodată să treceţi întâmplător pe lângă pupitrul DJ-ului, evident din clubul preferat, şi să rămâneţi pentru câteva secunde uimit de ceea ce ştie acel om să facă din doar câteva butoane? Nu este adevărat că aţi fi dat orice să fiţi preţ de câteva secunde în locul lui? Ei bine, o puteţi face. Cei de la Hercules vin cu ediţia a doua a unei console special destinate acestui lucru. Ea conţine cam tot ceea ce foloseşte un DJ pe „sculele" lui de mii de euro. Deosebirea este că această consolă foloseşte un PC pentru MP3-uri, pe când ceilalţi folosesc CD-uri sau viniluri. Modul de lucru este identic. Se pot face scratch-uri, se poate modifica tempo-ul, absolut tot. Există fel de fel de butoane, pentru crossfading, pentru volum, pentru play, pentru egalizare, pentru efecte, pentru orice e nevoie ca să iasă un show pe cinste. Plaja de programe de gen cu care această consolă este compatibilă este destul de bogată, însă pe CD-ul ce însoţeşte MK2-ul se află o versiune dedicată a programului Virtual DJ. Conectica este şi ea impresionantă. Conectându-se pe USB, consola funcţionează ca o placă de sunet cu ieşiri pe 4 canale, o intrare pentru microfon şi mai dispune de un conector pentru căşti, ca să ascultaţi o altă melodie decât cea care este deja „on air".



Ofertant: Ubisoft România **Telefon:** 021.569.06.00
Preţ: 165 EURO (fără TVA)

Genius **Twin Touch LuxeMate**

Eleganța wireless

O tastatură mai „fistichie" dă întotdeauna un alt aspect biroului pe care este așezată. Dacă te uiți pe masa de lucru a unui puști și vezi o tastatură G15, ai să spui clar, această persoană se joacă foarte mult. Dar dacă vezi această tastatură în altă parte, ai să îți spui că acea persoană se dă mult pe internet, ascultă o grămadă de muzică, se mai și joacă, dar foarte rar, cam genul de persoană foarte ordonată și „devreme acasă". Ei bine, Twin Touch LuxeMate, prin modul „slim" în care este construită, cu ale sale taste asemănătoare cu cele de pe laptopuri, cu restul de butoane multimedia și cu mouse-ul ce o însoțește, pare a fi eleganța întruchipată. Totuși, perfecțiunea nu este la cote maxime. Din momentul în care bateriile încep să dea primul semn de oboseală, modul de lucru cu Twin Touch LuxeMate se va schimba dramatic.



- **Ofertant:** Ultra PRO Computers ▸ **Telefon:** 031-402.22.92
- **Preț:** 34 EURO (fără TVA)



Speed Link **Metal Mouse SL-6178**

Poți trage dom' Semaca, sunt blindat

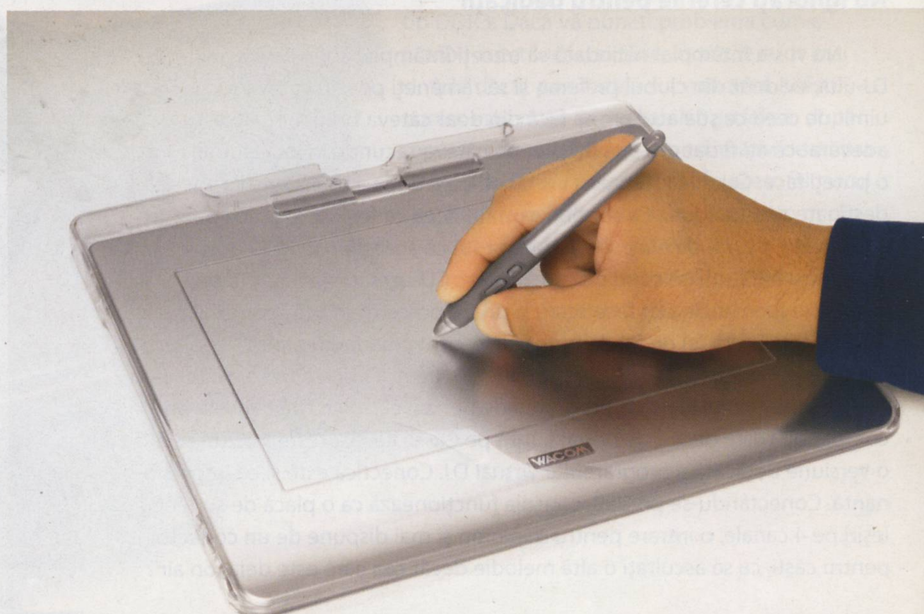
Nu înțeleg de ce un mouse ar avea nevoie de extra protecție. O fi vreun martor cheie la vreun proces. Eh, cred că cei de la Speed Link știu ei de ce. Noi îl luăm ca atare, ne bucurăm de cei 400 de dpi ai săi și sperăm să nu fim nevoiți să îl folosim pe post de armă de asalt în războiul cu șeful. Ca orice amfibie, e bine să fie camuflat. Așa sunt și cele două butoane ale sale. Doar rotița de scroll e ceva mai expusă, însă pierderea sa poate fi considerată pradă de război.

- **Ofertant:** High End Solutions Company ▸ **Telefon:** 021-252.53.34
- **Preț:** 6,3 EURO (fără TVA)

Vacom **Graphire4 Classic XL**

Salvați pădurea, folosiți fotoșopu'

Când imaginația artistică a unora dintre noi dă pe dinafară, e păcat să se irosească. Așa că cei de la Vacom oferă o gamă întreagă de tablete grafice realizate după dimensiuni și forme diferite, destinate special acestor persoane. Nu contestăm capacitățile artiștilor, dar până la o lucrare perfectă trebuie multe încercări. În modul clasic, se iroseau o grămadă de hârtie și de creioane. Vacom Graphire4 Classic XL oferă o sumedenie de avantaje. De exemplu, rama transparentă. Decât să stați să copiați un grafic sau orice altceva la indigo, puneți hârtia sub această ramă și din câteva mișcări ale penelului obțineți o copie digitală excelentă, indiferent de aplicația în care doriți să o realizați.



- **Ofertant:** Ultra PRO Computers ▸ **Telefon:** 031-402.22.92 ▸ **Preț:** 227 EURO (fără TVA)



Panasonic **DMC-FX9EG-K**

Un cadou inspirat pentru 8 Martie

Segmentul de camere foto digitale compacte este unul destul de aglomerat. Pentru a reuşi să rămâi cât mai mult timp pe piaţă, este nevoie ca tot timpul să evoluezi şi să vii cu noutăţi. Aceasta se întâmplă şi în cazul celor de la Panasonic. Dacă nu demult sistemul de stabilizare a imaginii se găsea doar în camerele „profi", acum îl putem găsi şi la acest segment. Stabilizarea imaginii este de un real folos şi îi vom aprecia calităţile doar atunci când vedem rezultatul. Acel „tremurici" nu trebuie să vă mai distrugă minunăţii de poze. Nici duo-ul dintre cei 6 megapixeli şi obiectivul Leica DC Vario Elmarit nu este de lepădat. Nici un detaliu nu este pierdut când vine vorba de calitatea şi rezoluţia imaginilor.

- **Ofertant:** Panasonic România ▸ **Telefon:**021-224.41.94
- **Preţ:** N/A

Speed Link **Full Metal Headset SL-8755**

Un nou look, aceeaşi calitate

Cei de la Speed Link au în portofoliu un număr impresionant de căşti cu tot felul de caracteristici. Ceea ce atrage în mod deosebit la acest model este designul. Datorită felului în care sunt realizate căştile, îţi conferă o senzaţie deosebită. În ciuda faptului că sunt destul de mici ca dimensiune, calitatea audiţiei este bună. Ca orice pereche de căşti care se respectă, şi acest model dispune pe fir de un potenţiometru cu ajutorul căruia puteţi să daţi mai tare sau mai încet volumul melodiilor.

- **Ofertant:** High End Solutions Company ▸ **Telefon:** 021-252.53.34
- **Preţ:** 9 EURO (fără TVA)





Genius **Look 312P**

Cu animăluţul la spionat

O idee excelentă mi se pare cea pe care cei de la Genius au şi pus-o în practică: o cameră web camuflată într-un ursuleţ de pluş inofensiv. Adevărul este că sub această formă este destul de greu de bănuit ce anume se ascunde în „năsucul" acestei jucării. Secretul? Un mic senzor CMOS, ce poate oferi o imagine color la o rezoluţie maximă de 640 x 480 dpi. Surpriza nu se opreşte aici. Acest ursuleţ ce poate fi aşezat în tot felul de poziţii are în dotare şi un microfon cu care captează aproape tot ce se aude pe o rază de câţiva metri. Conectarea ursuleţului se face la portul USB şi este compatibil cu o grămadă de aplicaţii ce au de-a face cu partea de audio/video.



- **Ofertant:** Ultra PRO Computers
- **Telefon:** 031-402.22.92
- **Preţ:** 108 RON

Simulator sau arcade ?

Simplu, ambele. Cu cât mai mult, cu atât mai bine. Ce noroc pe noi cu lumea asta virtuală! Nu e nevoie să toceşti ca să îţi iei permis, n-ai treabă că benzina s-a mai scumpit cu 10 lei, maşini de maşini, femei numai una şi una, cărora nu trebuie să le dai explicaţii de ce ai întârziat la... cofetărie, boierie, tată. O imagine deosebită şi foarte frumoasă, din care lipseşte un mic detaliu: cum anume ne putem încadra noi în peisaj? Fără dispozitivele necesare, nu am putea să muşcăm din această viaţă cu toţi dinţii. E simplu ca bună ziua. Dacă e vorba de şoferie, atunci şoferie să fie. Şi ce şofer este acela care nu are şi el în faţă un covrig, ăăăăă pardon, un volan pe care să îl simtă şi să îl strângă în mâini?

A cincea roată la... maşină

În nici un caz nu e vorba de roata de rezervă sau de vreun lucru ce ar putea să vă taie din elan. Este vorba despre banalul volan, fără de care o maşină nu ar putea fi numită maşină. Acum mi se pare un lucru atât de firesc încât nu mi-aş putea imagina un alt instrument de control mai potrivit. Oare ce s-ar fi întâmplat dacă în locul volanului ar fi fost, hmm, o manetă? Sau câteva butoane? Sau poate câteva pedale în plus? Ciudat, nu? Nu prea este normal.

Dacă tot am lămurit cum, ce şi de ce, să vă zic cum e şi cu calculatorul, sau maşina şi calculatorul, sau mai bine maşina, calculatorul, şoferul şi volanul.

Înainte de toate, vă spun că în paginile ce urmează am ales doar volane ce pot oferi şi altceva în afară de posibilitatea de a învârti din ele.

Joaca de-a viteza



Încă de la inventarea primelor autoturisme ce se puteau deplasa indiferent prin ce mijloace, trase de animale sau prin forțe proprii grație unor „motorașe" alimentate cu apă, omul era chinuit de fel de fel de gânduri referitoare la întreceri. Pe de altă parte, spiritul competițional a prins cu adevărat aripi în momentul în care numărul „șoferilor" a crescut și au început să se facă publice și primele reguli de circulație ca urmare a numeroaselor accidente ce se întâmplau în marile orașe ale lumii. Deși majoritatea mașinilor de la acea vreme nu aveau mai mult de 1-2 cai putere, totuși existau competiții pe străzile nepavate și prăfuite. Mai în glumă, mai în serios, interesul oamenilor pentru astfel de competiții crește pe zi ce trece. O adevărată revoluție a fost apariția motoarelor cu aprindere internă, ce se alimentau cu fel de fel de derivați din petrol. De atunci au apărut circuite de curse, echipe de constructori, producători de cauciucuri și adevărați eroi pe post de piloți care își riscau viețile pentru spectacol și adrenalină. Hmm, parcă și astăzi încă se mai aplică așa ceva, doar că a mai crescut nițel nivelul de siguranță și motoarele au schimbat prefixul, de la zeci de cai la sute de cai putere. În rest, aceeași nebunie.

Cu FF sau fără FF

Odată cu acest test, am hotărât să trecem la un nivel superior. Am ajuns la concluzia că volanele fără „feedback" nu mai sunt atât de utile și influențează într-un mod negativ stilul de condus. Așa că toți cei care știu să hârâie, să lovească, să tremure au fost bine-veniți în test.

Platforma de test a fost întregită de două jocuri cu greutate: Need for Speed: Most Wanted și unul dintre cele mai recente simulatoare auto: GT Legends. În ciuda faptului că au apărut dificultăți la unele modele de volane în ceea ce privește calibrarea și alinierea axelor pedalelor, totul s-a desfășurat conform programului, fără incidente din partea celorlalți participanți la trafic sau a altor echipamente implicate.

În finală, rezultatele la capitolul performanță au avut o pondere de 70%, în timp ce la capitolul dotări volanele au obținut 20%, respectiv 10% pentru ergonomie.

■ BogdanS

#1 Logitech Momo Racing Wheel





Este al doilea an consecutiv în care cei de la Logitech rămân în fruntea clasamentului de volane cu force feedback. Deşi nu este vorba de un produs apărut zilele trecute pe piaţă, victoria lui se datorează faptului că tehnologia pe care o înglobează şi modul în care este construit fac din el una dintre cele mai bune combinaţii la ora actuală. Volanul este acoperit în întregime într-un cauciuc foarte aderent, iar faptul că schimbătorul de viteze poate fi montat atât pe partea dreaptă, cât şi pe cea stângă nu face nimic altceva decât să îi bucure şi pe cei care preferă să conducă autoturisme „englezeşti". Baza pedalelor este şi ea destul de bine realizată, însă eu aş fi preferat ca rezistenţa pedalelor la apăsare să fie puţin mai mare.

Specificaţii:

Număr butoane programabile:	**6**
D-pad:	**NU**
Schimbător viteze:	**DA**
Compatibil console (PS2/Xbox):	**DA**

- **Nota LEVEL:** 8,83
- **Ofertant:** Ultra PRO Computers
- **Preţ:** 151 USD (fără TVA)

#2 Thrustmaster Rallye GT ForceFeedback PRO



Un produs nou-nouţ de la Thrustmaster, cu o grămadă de îmbunătăţiri de toate felurile. Şi acesta dispune pe partea dreaptă de o manetuţă destul de gălăgioasă pentru schimbarea vitezelor. Amprenta celor de la Ferrari se observă foarte bine şi la acest produs. Încrustaţia metalică atât de pe volan, cât şi de pe cele două pedale denotă eleganţă şi bun gust. Rallye GT ForceFeedback PRO este un volan potrivit din toate punctele de vedere: are un sistem de prindere bun, un set de butoane foarte bine plasate, iar pedalele sunt foarte apropiate, asemănătoare cu cele întâlnite în maşinile de curse adevărate.

Specificaţii:

Număr butoane programabile:	**10**
D-pad:	**DA**
Schimbător viteze:	**DA**
Compatibil console (PS2/XBOX):	**NU**

- **Nota LEVEL:** 8,46
- **Ofertant:** Ubisoft România
- **Preţ:** 79 EURO (fără TVA)

#3 Logitech Formula Force EX



Specificaţii:

Număr butoane programabile:	**10**
D-pad:	**DA**
Schimbător viteze:	**NU**
Compatibil console (PS2/XBOX):	**NU**

- **Nota LEVEL:** 8,30
- **Ofertant:** Ultra PRO Computers
- **Preţ:** 87 USD (fără TVA)

#4 Logitech Wingman Formula Force GP



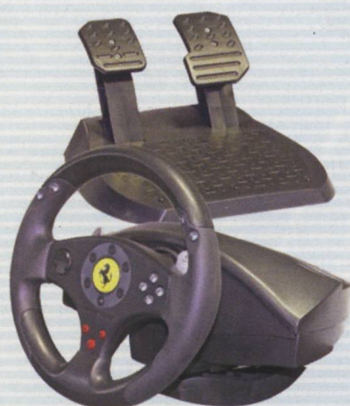
Specificaţii:

Număr butoane programabile:	**6**
D-pad:	**NU**
Schimbător viteze:	**NU**
Compatibil Console (PS2/XBOX):	**NU**

- **Nota LEVEL:** 7,98
- **Ofertant:** Ultra PRO Computers
- **Preţ:** 81 USD (fără TVA)

Logitech Wingman Formula GP se numără printre cele mai practice tipuri de volane din acest test. Nu excelează prea mult la capitolul dotări, însă există un echilibru foarte bun între acestea şi performanţe. Sistemul său de ancorare de birou este destul de slăbuţ. Cei care practică un stil mai agresiv de şofat riscă în cazul unei manevre mai violente să rămână cu el în „braţe".

#5 Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1



Specificații:

Număr butoane programabile:	**8**
D-pad:	**DA**
Schimbător viteze:	**NU**
Compatibil console (PS2/XBOX):	**DA**

- **Nota LEVEL:** 7,95
- **Ofertant:** Ubisoft România
- **Preț:** 59 EURO (fără TVA)

#6 Speed Link 4 in 1 Leather SL-6696





Specificații:

Număr butoane programabile:	**8**
D-pad:	**DA**
Schimbător viteze:	**NU**
Compatibil console (PS2/XBOX):	**DA**

- **Nota LEVEL:** 7,76
- **Ofertant:** High End Solutions Company
- **Preț:** 53 EURO (fără TVA)

Cei de la Speed Link sunt singurii care au pus la bătaie acest volan pentru toate consolele și PC-urile mai recente de pe piață. Indiferent că este vorba de PS/2, Xbox, GameCube sau PC, acest tip de volan le poate conduce pe toate. Chiar și fără opțiunea aceasta, volanul rămâne la fel de impresionant. Suprafața volanului este acoperită cu un material din piele, ce poate fi îndepărtată pentru a fi mai ușor de curățat. Pedalele, în schimb, au un design cu totul și cu totul inedit. Posibilitatea de a le „împacheta" în așa fel încât să ocupe un spațiu de stocare cât mai redus e de un real folos. Nici numărul butoanelor nu este de lepădat: suficiente pentru orice situație. Apropo de butoane, Speed Link 4 in 1 Leather oferă posibilitatea de a vă schimba nivelul de rezistență a forței feedback chiar în timp ce alergați de nebuni pe macadamuri. O senzație de confort o puteți obține cu acest volan și datorită unor cleme cu ajutorul cărora puteți să țineți volanul puțin mai departe de birou, și anume direct pe genunchii voștri. Cu un scaun mai confortabil, senzația de a conduce cu stil primește o nouă conotație.

#7 Media-Tech Cyber Race PRO



Specificații:

Număr butoane programabile:	**6**
D-pad:	**DA**
Schimbător viteze:	**NU**
Compatibil console (PS2/XBOX):	**NU**

- **Nota LEVEL:** 7,31
- **Ofertant:** Fit Distribution
- **Preț:** 52 EURO (fără TVA)

#8 Genius Speed Wheel 3 Vibration



Specificații:

Număr butoane programabile:	**8**
D-pad:	**NU**
Schimbător viteze:	**NU**
Compatibil Console (PS2/XBOX):	**NU**

- **Nota LEVEL:** 6,61
- **Ofertant:** Ultra PRO Computers
- **Preț:** 39 EURO (fără TVA)

#9 Trust FF380 Race Master



Specificații:

Număr butoane programabile:	**8**
D-pad:	**DA**
Schimbător viteze:	**NU**
Compatibil console (PS2/XBOX):	**NU**

- **Nota LEVEL:** 6,59
- **Ofertant:** Flamingo Computers
- **Preț:** 40 EURO (fără TVA)

LOC	Producător	Model	Ofertant	Telefon	Preț [EUR]	Număr Butoane Programabile	D-pad	Schimbător Viteze	Nota Dotare	Nota Ergonomie	Nota Performanță	Nota LEVEL
1	Logitech	MOMO Racing Wheel	Ultra PRO Computers	031-4022292	125	6	NU	DA	6,85	9,5	9,3	**8,83**
2	Thrustmaster	RTG Force Feedback PRO	Ubisoft Romania	021-5690600	79	10	DA	DA	8,9	9	8,25	**8,46**
3	Logitech	Formula Force EX	Ultra PRO Computers	031-4022292	73	10	DA	NU	7,3	8,5	8,55	**8,30**
4	Logitech	Wingman Formula Force GP	Ultra PRO Computers	031-4022292	67	6	NU	NU	5,7	8,5	8,55	**7,98**
5	Thrustmaster	Ferrari GT 2-in-1	Ubisoft Romania	021-5690600	59	8	DA	NU	8,05	9,5	7,7	**7,95**
6	Speed Link	4 in 1 Leather SL-6696	High End Solutions Comp.	021-2535334	53	8	DA	NU	8,1	8,5	7,55	**7,76**
7	Media-Tech	Cyber Race PRO	Fit Distribution	021-2011516	52	6	DA	NU	6,1	7	7,7	**7,31**
8	Genius	Speed Wheel 3	Ultra PRO Computers	031-4022292	39	8	NU	NU	4,175	7	7,25	**6,61**
9	Trust	FF380 Race Master	Flamingo Computers	021-2225041	40	8	DA	NU	6,75	6,5	6,55	**6,59**

Motorola ROKR E2



Noul an pare a se fi acomodat foarte bine cu toate lucrurile interesante din această lume. Nici lucrurile interesante nu par foarte dezamăgite de acest lucru, ba dimpotrivă. De exemplu, telefonia mobilă se pare că nu prea are de gând să stea pe loc, iar cei care o împing foarte puternic de la spate nu dau nici cel mai mic semn că ar fi obosit sau ceva de acest gen. Ba mai bine, începe să se strângă funia şi astfel concurenţa e din ce în ce mai acerbă. Mesajul pare a fi destul de simplu: vrei să mai trăieşti, inovează! Aşa că, cei de la Motorolă au ciulit bine urechea şi au prestat. Un nou model de telefon mobil, care se vrea a lovi unul dintre cele mai puternice segmente: divertismentul. Gata, s-au supărat, nu mai vor să audă de cei din clasa „biznis", nici de cei care se zgârcesc să arunce vreo doi euroi în plus pentru un telefon mai acătării. Distracţia e cuvântul cheie... şi au reuşit. ROKR E2 se vrea un companion excelent în drumeţiile noastre. Nu vom insista asupra chestiilor comune ce sunt amintite la fiecare telefon, ci vom vorbi despre posibilitatea de a asculta muzică direct din memoria acestui mobil. Graţie cardului SD inclus de 2 GB, MP3-urile vor fi la rang înalt în compoziţia lui. Melodiile pot fi „încărcate" fie prin intermediul portului USB 2.0, fie transferate prin Bluetooth, fie... prin iRadio. Acesta este un serviciu online la care este partener Motorola şi, prin intermediul unui abonament lunar, aveţi posibilitatea de a asculta sau download-a o anumită cantitate de muzică de diferite genuri direct de pe serverele lor. Aceasta este o metodă foarte simplă de a face rost de cele mai recente hituri. În ceea ce priveşte conectica, stăm foarte bine şi aici. Putem asculta melodiile ori printr-o pereche de căşti ori prin wireless, graţie unui modul Bluetooth compatibil cu majoritatea căştilor wireless ce folosesc această tehnologie.

Specificaţii Motorola ROKR E2

Reţea:	GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS
Dimensiuni:	102 x 47 x 18 mm
Greutate:	92 grame
Ecran:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Cameră foto:	1,3 MP
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC
E-mail:	Da
Bluetooth:	Da
Port infraroşu:	Nu
Suport Java:	Da
Radio FM inclus:	Da
Sistem de operare:	Linux
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

Sony Ericsson W810i

Se pare că nici în acest an cei de la Sony Ericsson nu o lasă mai moale. Cu modelul W810i parcă ţin neapărat să rupă gura târgului. Pentru cei care vor să ţină evidenţa, spre deosebire de fratele său mai mare, W800, noul W810 vine cu nişte schimbări la capitolul capacitate de stocare. Modelul mai vechi dispunea de 34 MB de memorie internă şi de suport pentru carduri Memory Stick Duo PRO cu o capacitate de doar 1 GB. În cazul lui W810, situaţia s-a mai schimbat. Memoria internă totalizează doar 20 MB, iar în cazul cardurilor a crescut „restricţia" până la 2 GB. Evident, cardul inclus este acelaşi, de 512 MB. Totuşi, în cazul acestui telefon au mai fost aduse şi câteva schimbări de ordin estetic, ergonomic şi funcţional. De exemplu, dacă închideţi telefonul de tot, îl puteţi folosi ca player MP3, acumulatorul oferindu-vă în acest mod o autonomie de peste 30 de ore.



Dimensiuni:	100 x 46 x 20 mm
Greutate:	99 g
Display:	TFT– 256.000 culori, 176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	până la 350 de ore
Talk time:	maximum 8 ore

Nokia 6103

Din moment ce compania Nokia lansează pe piaţă acest model de telefon, se pare că încă mai avem printre noi nostalgici care nu vor altceva decât un telefon simplu, cu care să îşi facă treaba şi atât. Nu tu un miliard de funcţii, nu tu opţiuni peste opţiuni sau alte brizbrizuri pe care foarte multă lume le foloseşte doar în puţine cazuri. Nokia 6103 dispune de 4,4 MB de memorie, suport pentru GPRS şi EDGE, un port Bluetooth şi infraroşu, plus trei jocuri clasice. Pentru cazuri de forţă majoră există inclusă şi o cameră VGA cu care puteţi înregistra filmuleţe la rezoluţie maximă de 640 x 480 pixeli.

BogdanS



Dimensiuni:	5 x 45 x 24 mm
Greutate:	97 g
Display:	TFT – 65.000 culori, 128 x 160 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 820 mAh
Stand-by:	până la 350 de ore
Talk time:	maximum 4 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro

Steve, Don't Eat It!

www.thesneeze.com/mt-archives/cat_steve_dont_eat_it.php

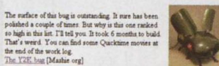
Cei cu stomacul slab sunt rugaţi să evite această pagină. Steve, pe de altă parte, nu are astfel de probleme, aşa că o să testeze pentru voi mâncăruri de care nimeni nu ştie şi pe care oricum nimeni nu ar vrea să le mănânce.



Top 10 weirdest case mods

gadgets.fosfor.se/the-top-10-weird-est-case-mods

În cazul în care staţi prost cu engleza, vă spun eu că este vorba despre un site ce prezintă cele mai nebuneşti zece mod-uri de carcase. Din top lipsesc câteva dintre preferatele mele (unde e cea cu Half-Life 2?), dar apar şi unele demenţiale, despre care nu ştiam că există.





Best mistakes with pictures

www.moviemistakes.com/best_pictures.php

Că în filmele cu daci se vedeau în fundal stâlpii de telegraf e una, dar ce se întâmplă când la mijloc e un film cu buget de milioane de dolari? Ei, la această adresă găsiţi cele mai tari astfel de greşeli din filme.



WhizzBall

kids.discovery.com/games/whizzball/whizzball.html

Jocurile faine vin de unde te aştepţi mai puţin. La fel e şi cazul lui WhizzBall, un joc asemănător TIM-ului de pe vremuri, numai că pe net şi destinat, chipurile, copiilor. Mă, da' deştepţi copii or fi în SUA, că eu m-am împotmolit...





The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe

Mult aşteptata adaptare a Cronicilor din Narnia, seria de romane pentru copilandri a lui C.S. Lewis, a sosit pe marile ecrane. Filmul reprezintă ecranizarea celui de-al doilea roman din Cronici şi urmăreşte aventurile a patru fraţi şi surori – Lucy, Edmund, Susan şi Peter– care s-au refugiat de bombardamentele asupra Londrei din perioada celui de-al Doilea Război Mondial într-un conac de la ţară, căminul unui bătrân profesor. Cei patru neastâmpăraţi ajung să pătrundă în fantastica lume a Narniei accidental, printr-un... dulap, în timp ce se joacă de-a v-aţi ascunselea. Ajunşi acolo, ei descoperă o lume aparent paşnică şi încântătoare, locuită de animale, dwarfi, centauri şi giganţi, care a căzut pradă iernii eterne, un blestem pe care o răutate de vrăjitoare l-a aruncat asupra întregului ţinut – Vrăjitoarea Albă Jadis. Şi să vedeţi chestie: copiii ajung, în cele din urmă, să conducă lupta pentru eliberarea Narniei, ajutaţi de leul Aslan, conducătorul din umbră al tărâmului şi un fel de Dumnezeu de-al lor. Bineînţeles, vrăjitoarea cea rea moare păpată de leu, iar armata Narniei o învinge pe cea a vrăjitoarei într-o bătălie spectaculoasă.

Acum, nu ştiu cui să i-l recomand. Filmul este catalogat ca fiind accesibil unor categorii fragede de vârstă, însă abundă în scene de o violenţă excesivă: animale sacrificate, măcelărite şi scene de luptă deosebit de brutale pentru un ţânc de clasa a patra, care mai degrabă se va îngrozi la vederea unor creaturi deosebit de fioroase. Mie filmul mi s-a părut plictisitor, animaţiile SGI nemaipomenite până acum într-un film fiind motivul pentru care am rezistat până la final. Şi nu am regretat. Dar chiar şi aşa, filmul se vinde şi se vinde bine, departamentul de marketing al celor de la Disney reuşind să-l vândă până şi grupărilor bisericeşti din State, încasând o mulţime de verzişori în plus şi asigurându-i succesul la box office. Disney a vrut să le ofere cinefililor o poveste emoţionantă, dar a eşuat, înclinând balanţa în favoarea excelentelor efecte speciale. De cele mai multe ori, ambalajul nu este suficient pentru a asigura succesul unui film, însă responsabilii cu promovarea lui The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe ne-au dovedit contrariul, acesta bucurându-se de un succes răsunător şi de încasări de zeci de milioane de dolari, ce i-au asigurat o continuare. Nu este un film pentru fanii lui Harry Potter sau ai Stăpânului Inelelor, dar merită urmărit în lipsă de altceva sau dacă pur şi simplu vreţi să vedeţi cât de departe s-a ajuns în materie de... de...

■ KiMO

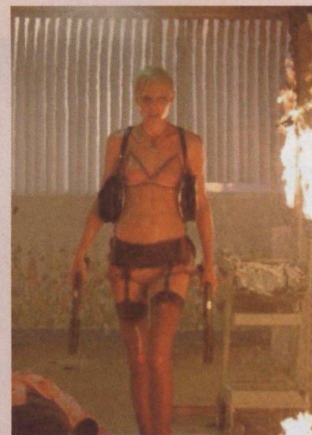


Transporter 2

Mi-a plăcut de Jason Statham de când a fost Bacon (în Lock, Stock and Two Smoking Barrels) şi mai ales Turkish (în Snatch). Eu unul îl vedeam pe băiatul ăsta ca următorul James Bond, dar nu a fost să fie. Însă pe drumul spre 007 a apărut Transporter, un film cu maşini rapide, explozii şi femei, în care Statham îşi lua în primire un rol care i se potrivea de minune. Acum, sincer, premisa unui Transporter este una capabilă să nască o întreagă serie ce să ajungă să se bată de la egal la egal cu 007. Cu ajutorul unui actor carismatic precum Statham, plus exploziile de

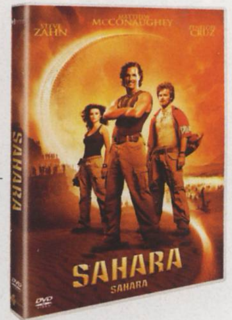


rigoare, adrenalina dată de fete şi maşini bune, nu prea ai cum să dai greş. Primul film a fost OK, la un popcorn când te lasă prietena să te uiţi şi la altceva decât „Secretele Mariei", aşa că nu după mult timp filmul a primit o continuare. Transporter 2, despre el este vorba, recurge la aceeaşi reţetă de bază, numai bună de corupt tinerii din ziua de azi. Statham îşi reia rolul unui „transportor", la care numai cei mai ilegali dintre ilegalişti recurg când au o treabă complicată de rezolvat. În rolul maşinii care-l plimbă pe Statham prin oraş avem de data aceasta un Audi, ceea ce mă face să cred că, probabil, jumătate din echipa de filmare a primit în dar câte un bolid din ăsta sau, dacă nu, o oglindă retrovizoare, un volan, un sticker, ceva. Ei, cert este că Statham este exact actorul gen Bruce Willis pe care filmele de genul explozii/femei/cascadorii îl prind foarte bine. Problema la Transporter 2 este că îl transformă pe vajnicul şofer într-un fel de Superman, care poa' să facă flic flacuri pe spate în timp ce rezolvă în timp record un cub Rubik. Iar maşina pe care o are la dispoziţie este un fel de armăsar din legende care tocmai a dat gata jumătate de tonă de ovăz euro2. Problema filmului de faţă nu este că stai ca bou' şi te uiţi la nişte scheme de acţiune trase de păr, ci că în spatele privirii ăleia de bou îţi pui nişte întrebări. Ca de exemplu „ai pe dracu?!" sau „Oare ce o fi pe Acasă TV?". În cazul în care eşti în moarte clinică, comă prelungită sau, pur şi simplu, te găseşti într-o stare vegetală, s-ar putea să nu ai ce comenta. În caz contrar, îţi vei face cruce şi vei scuipa în sân de trei ori, să piară maşina Satanei, care face o întoarcere de 360 de grade numai ca să îşi dezlipească o bombă de pe burtă, agăţând-o discret cu cârligul unei macarale. Evident, cu o secundă înainte ca omul rău, ză boogie man from Colombia, să apese pe butonul detonatorului. Frate! Să vezi tu Audi-ul cum sare de pe un bloc pe altul şi se opreşte fix la marginea hăului... Până şi jocurile, care sunt all about BIG BOOM, au mult mai mult bun simţ decât filmul ăsta. Păi dom'le, dacă ai văzut în viaţa ta un film cu mafioţi, ştii că, dacă se urcă unu' în maşină cu tine şi nu îşi pune centura de siguranţă, calci frâna şi îl dai cu capul de bord. Dar în cazul de faţă s-ar fi terminat filmul prea repede. Dar înghiţi nenicule, că e miercuri seara şi nu ai la ce să te uiţi, că are totuşi maşini faine, viteză şi femei fără proeminenţe. Dar ce te faci când vine sfârşitul filmului şi eroul nostru se bate cu eroul lor într-un avion în picaj? Şi după ce cinci minute se dau cu capul de toţi pereţii, că şi avionul face flic flacuri, când vine momentul bătăliei finale, nimeni nu se mişcă, deşi avionul e gata să se rupă de la atâţia G pozitivi şi negativi. A, plus că plonjează în apă la ditamai viteza sunetului şi tot ce simte personajul principal e cum se sparge geamul din carlingă şi începe să curgă apa ca atunci când ţi se sparge ţeava. Filmul e clar nerecomandat minorilor sau credulilor că o să le bage prostii în cap şi după aia să vezi tu ce terorişti cu idei măreţe şi irealizabile o să apară. Concluzionând, filmul derapează urât de tot din cauza unor momente în care inspiraţia şi bunul simţ sunt uitate complet. Şi e păcat, că avea cu ce! Asta e, măcar m-a convins să aştept un eventual film Transporter în care eroii principali sunt un şofer de tir beat, Kamaz-ul lui de încredere şi frumoasele fete de pe linia de centură. Hai libi!



■ Mitza

SAHARA



An: 2005
Regia: Breck Eisner
Suport: VHS şi DVD
Genul filmului: Acţiune-Aventură
Cu: Penelope Cruz, Matthew McConaughey, Steve Zahn
Un produs: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT

FRUMOASA CRIMINALĂ



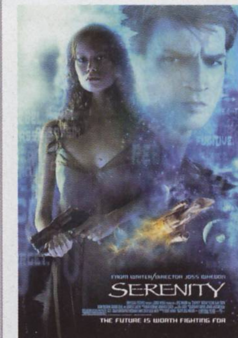
An: 2004
Regia: Duncan Roy
Suport: VHS şi DVD
Genul filmului: Thriller
Cu: Elizabeth Hurley, Jeremy Sisto, Oliver Tobias
Un produs: NEW FILMS

CHEIA SCHELET



An: 2005
Regia: Iain Softley
Suport: VHS şi DVD
Genul filmului: Dramă psihologică
Cu: Kate Hudson, John Hurt
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

SERENITY

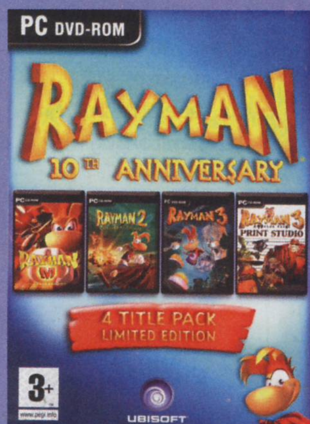


An: 2005
Regia: Joss Whedon
Suport: VHS şi DVD
Genul filmului: Acţiun- Aventură
Cu: Nathan Fillion, Gina Torres, Alan Tudyk, Adam Baldwin
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40



CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă colecţia Rayman 10th Anniversary

Care dintre studiourile Ubisoft a realizat Splinter Cell: Pandora Tomorrow?

a. Ubisoft Shanghai ■

b. Ubisoft Montreal ■

c. Ubisoft România ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 martie 2006.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă un USB to Ethernet Adapter

Ce studio produce jocul Dark Messiah of Might and Magic?

a. Arkane Studios ■

b. Bethesda Software ■

c. Valve ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

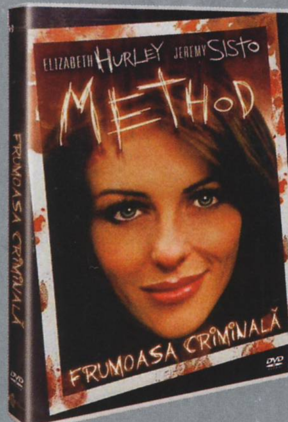
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Dark Messiah of Might and Magic din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 martie 2006.



CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă unul din cele 5 DVD-uri cu filmul Frumoasa criminală

Cine joacă rolul principal în filmul Frumoasa criminală?

a. Sharon Stone ■

b. Jenna Jameson ■

c. Elizabeth Hurley ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

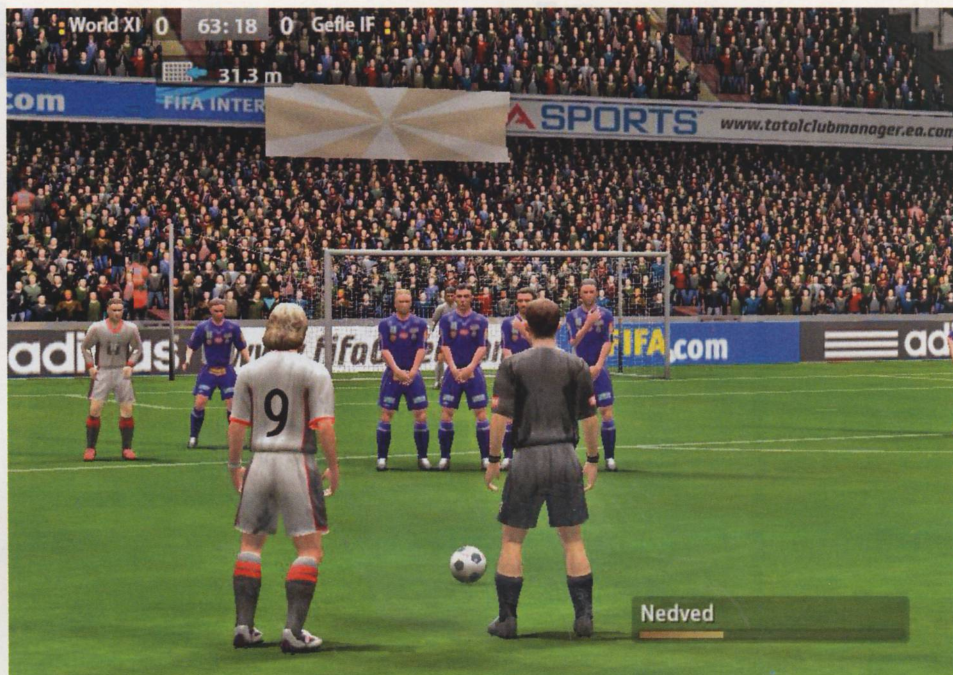
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre filmul Frumoasa criminală din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 martie 2006.



...şi Fujin se odihneşte. **Imagine trimisă de Armando Grapeanu.**



Pavele, fii atent. Eu sar peste minge şi tu vii şi tragi pe colţu' lung. **Imagine trimisă de xx.**



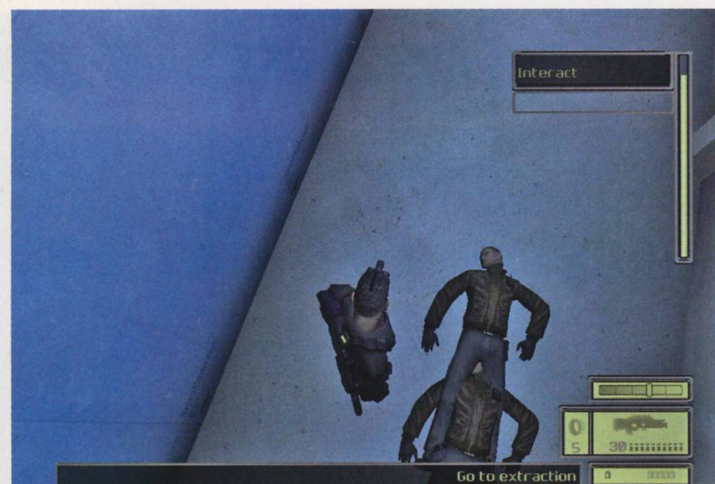
Cu voi n-am nimic, da' mâţa nu scapă. **Imagine primită de la <<$$aADaMM>>(REBORNED).**



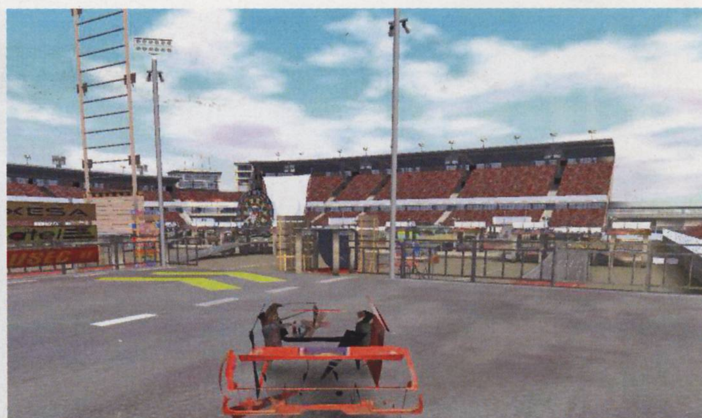
Echipa gazdă nici nu se vede pe teren. **Imagine trimisă de Vorador.**



Modelul Jordan Amphibious îşi face debutul în Marele Circ. **Imagine primită de la Barta Balint.**



Mai bine rămâneţi aşa. **Imagine trimisă de Voodoo Voodoo.**



Vând automobil uşor avariat, eventual schimb cu garsonieră. **Imagine primită de la Dehelean Bogdan.**

Câştigătorul din acest număr este xx.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Chatroom reloaded



La mulți ani!!! Ce mai faceți? Bine? Mă bucur. După cum vedeți, chatroom-ul a fost pus la cură de slăbire de sărbători și a dat jos două pagini. Aici o să se îngrămădească în următoarele luni tot felul de mugetări, povestioare din bistro-ul de pe forum sau trimise de voi, răspunsuri de la redactori la una-două-trei... zece întrebări de-ale voastre... și, imediat ce vine din „concediu" comicul nostru, o să apară și niște benzi desenate. Da, și eu sunt curioasă cum o să încapă toate într-un spațiu atât de mic.

E-mail-urile cu întrebări (pertinente), sugestiile și altele legate de chatroom le aștept tot la chatroom@level.ro.

The million dolar question:
Teo: Ce votați? Swords sau bows? De ce?

Marius Ghinea:

Bows, because I love to go ballistic on their asses...

cioLAN:

Chiar dacă arcul și rapiditatea de care acesta dă dovadă în rezolvarea anumitor probleme mi s-ar potrivi mai bine, o tolbă care găzduiește 30 de săgeți în același timp (și spațiu) mă deprimă teribil. În schimb, demodata și bătrâna teacă se va dovedi un tovarăș de încredere. Și la măcel și la benchetuială. Și cum accesul la teacă este permis doar p(h)aloșului, voi alege cinstita sabie și, când teaca este plecată în delegație, voi scoate pumnalul de la naftalină și voi sculpta plictisit vechi idoli africani.

Dar asta este doar părerea mea. În realitate (chiar dacă tânărul nostru cititor probabil nu s-a gândit la asta), întrebarea este de fapt o reiterație a veșnicului „Size (or speed) does matter?". Răspunsul universal ar fi „depinde strict de encounter".

Mitza:

Hai să fiu băiat fain și să răspund la întrebare cu o alta, de ce sword sau bow? Nu putem pe română? Un paloș, tată! Sau o tolbă de săgeți?! Ei? Asta să fie întrebarea! Acum, am fost eu o dată la un muzeu cu săbii pe bune și arcuri și mai și. Problema pe care mi-am pus-o de fiecare dată când făceam pe eroul într-un joc e că mi-aș rupe mâna instant dacă aș fi nevoit să fac pe bune ceea ce făceam în joc. Iar cu arcul? Atâta timp cât nimeni nu se va afla în preajma țintei, cred că ar fi OK, nimeni nu o să fie rănit. Pune-mă în mijlocul bătăliei și probabil o să ajung să arunc săgețile direct cu mâna, după ce am căsăpit din greșeală vreo câțiva prieteni. Așa că îmi mai rămâne o singură soluție: un AK supărat, fixat în pământ, care trage automat. Uau, ce aș rupe cu ăla!

Rzarectha:

Cu siguranță, sword sau, pentru pasionații LOTR, Aragorn tată, în mijlocul luptei, nu ca domnișoara Legolas și semenii lui. Bineînțeles că o armă de distanță are eficiența ei, însă îi lipsesc cel puțin două elemente: privirea adversarului și un drept la replică. Hmm...dacă are arc?

KiMO:

Ciudat, dar de fiecare dată când văd o tolbă plină cu săgeți, mă gândesc la amazoane. Da, știu, poate părea puțin deplasat, dar gândiți-vă pentru o clipă la bărbații „de fier" care le-au înfruntat armatele, cu arcul la ochi și paloșul la centură. Închipuiți-vă cum țâșnea săgeata din arc, descriind un frumos arc de cerc, pentru a se înfige apoi în pulpa unei amazoane, care se prăbușește ca trăsnită sub efectul tranchilizantului. O pradă sigură pentru paloșul din mâna oșteanului care se apropie, precaut, pentru a-și termina treaba. Iar tu mă întrebi pe mine ce-aș alege dintre un paloș și un arc... Pe amândouă, evident.

Locke:

Eram odată pe Dealu' Taberii. Și căutam pământ de oale, că de-ălălalt aveam, de la tata. Cum lut de oale era peste tot, n-a trebuit să mai caut. Dar dintr-o dată, pe nepregătite, ceva luci... După care, mai luci odată, după care nu mai luci că era ruginit. Așa că m-am lăsat convins și am pus mâna... Era un paloș vechi de 400 de ani, pe care un oștean bețiv și neatent îl lăsase acolo de când cu oastea lui Mihai Viteazu'. Așa că merg pe săbii.

MUGETAREA

Lăsaţi capra să trăiască!

După cum se ştie, datorită folclorului transmis oral, plaiurile noastre se numesc plaiuri mioritice. Asta datorită bravei noastre mioriţe, acea oiţă curajoasă şi posesoare de simţuri ascuţite precum Superman şi, foarte probabil, puţin sărită de pe fix. Sau mai mult sărită sau poate chiar nebună de-a binelea... cum să vorbească o oaie, totuşi? Am ajuns la concluzia că draga noastră mioriţă era nebună şi curajoasă în acelaşi timp. Însă mioriţa noastră, aşa nebună de-i dădeau spume la gură şi curajoasă încât se lupta cu armate întregi, nu mai este de mult timp în centrul atenţiei şi, de supărare, şi-a luat bagajele şi a migrat către tărâmuri mai calde şi mai prietenoase (Spania cumva?). Dar cine i-a luat locul ca reprezentat al plaiurilor noastre? Să nu vă vină să credeţi, dar nimeni altcineva decât ruda ei nu foarte îndepărtată, capra. Şi, ca să fiu mai specific, capra vecinului. Şi asta fără voia ei, fără să facă nimic curajos, fără să fie nebună... singura ei realizare nefiind nimic altceva decât un miros poate prea distinctiv şi cam înţepător, ce-i drept. Nu se poate să nu fi auzit de capra vecinului, este animalul acela oropsit de soartă pe care mulţi îl bârfesc şi mai mulţi îl hulesc, iar majoritatea îl vrea mort. Toţi românii vor să vadă capra vecinului moartă. Motivele încă sunt necunoscute... nu contează că-i amărâtă, slabă ca vai de capul ei, are doar trei picioare, un singur ochi, iar de blană ce să mai zic? Oricât de nefericită ar fi aceasta, se va găsi oricând un „binevoitor" care să-i curme suferinţa. Tocmai datorită acestor fapte, propun declararea căpriţei simbol naţional, noua mioriţă, deoarece se pare că este subiectul de discuţie preferat al româşilor.

În încheiere, nu am altceva de spus decât: „Trăiască-ne capra!". Şi vorbesc serios când spun asta, lăsaţi naibii capra aia să trăiască! Şi aduceţi şi oiţa înapoi!!!

The Psycho

Bistro de l'arte

În principiu, vărul D. e băiat de treabă. Ca tot omul însă, are şi el o gogoriţă: e un încăpăţânat şi jumătate. Dacă-i intră ceva în cap, apoi nici cu barosul nu i-l mai poţi scoate. Aşa s-a întâmplat şi de data asta: într-o zi, i s-a năzărit, nitam-nisam, să-l fac gamer.

Acum nu ştiu alţii cum sunt, dar D., pe lângă că-i încăpăţânat, ar putea foarte bine să se numească şi Cănuţă Om-Sucit. În plus de asta, cunoştinţele lui în domeniul calculatoarelor, deşi nu sunt chiar egale cu zero, nu trec de unu, maximum doi. Si, colac peste pupăză, D. mai e şi distrat. În traducere liberă, vărul D. şi gaming-ul sunt în emisfere total diferite. Cu toate astea, mi-am zis că încercarea moarte n-are şi, cu un oftat, l-am întrebat:

- Ce vrei să joci?

- Maşini! mi-a răspuns D. cu un zâmbet entuziast.

- OK, maşini. Need for Speed, Carmageddon, Colin McRae...

M-am oprit, văzând că D. mă privea năucit. Cum nu aveam nici timpul şi nici cheful să-i explic cum stă treaba cu fiecare joc în parte, m-am decis să-i arăt „pe viu". Prin urmare, l-am dus la sala de jocuri de peste drum, m-am aşezat în faţa unui PC, am intrat în Need for Speed: Hot Pursuit II şi, drept demonstraţie, am făcut un quickrace impecabil. Pe faţa lui D. se citea încântarea.

- Lasă-mă şi pe mine! m-a rugat, după ce urmărise cu sufletul la gură replay-ul.

Odată aşezat în faţa PC-ului însă, problemele au început să apară una câte una.

- Aaa... pe ce apăs? m-a întrebat candid.

Am ridicat din umeri şi m-am întins după mouse.

- Ce maşină vrei?

- Una roşie! s-a repezit precipitat D.

- Roşie, roşie, da' de care?

- Care vrei tu, numai să fie roşie.

Ridicând din nou din umeri, l-am echipat cu o Corvette roşie ca focul, i-am dat un track simplist şi am apăsat pe Race. Acum urma distracţia.

>> 3 >> 2 >> 1 >> GO!

D. mă privi prostit.

- Acu' ce fac?

- Accelerează, am răspuns automat.

- Să accelerez? Cum?

- Uite aşa şi-aşa, i-am arătat.

- Aaa!

O bucată de drum, lucrurile au mers cât de cât bine, deşi biata maşină se izbea când de-un gard, când de-un pom, când de-un zid, de ţi se rupea sufletul. În fine, când era să răsuflu şi eu uşurat şi să mă întorc la ale mele, a intrat în scenă – cum era de aşteptat – poliţia. În mai puţin de un minut, D. era busted. Game over.

- Nu-mi mai plac maşinile, declară ferm D., tastând furios Alt-F4. Asta de la mine o ştia.

- Atunci, un FPS? am încercat.

D. mă privi de parcă era căzut din lună.

- FPS... First Person Shooter...

- Aaa, sutar! Fotbal! Dă-l încoace!

- Nu asta am vrut să zic. First Person... nu contează.

Pentru mulţi gameri, fotbal = FIFA. 99, 2000, 2001... nu contează. FIFA să fie. Prin urmare, am intrat în FIFA 99, singurul disponibil pe moment.

- OK. Ce echipă vrei?

- Dinamo!!

A fost rândul meu să-l privesc cruciş. Întâi de toate, nu pot suferi echipa Dinamo, oricât mi-ar toca nervii colegul de birou şi, în al doilea rând, ce naiba să caute Dinamo în FIFA?

- Nu aşa, i-am explicat cu răbdare de înger. Uite, ai aici echipe...

- Nu e Dinamo? Atunci nu-mi mai place, hotărî D. Altceva.

Sincer, am zis în gând aleluia de trei ori. Nu ştiu de ce, dar D. + FIFA mi se părea o combinaţie cât se poate de neinspirată.

- Deci, un First Person... aaa, joc de acţiune? am încercat din nou.

- Cu puşti?

- Cu... puşti şi mitraliere şi grenade şi...

- Bine, bine, puşti să fie.

- Cum vrei tu.

Resemnat, am intrat în Quake III, primul care mi-a căzut sub mouse. Nu mă dau în vânt după Quake; după cum avea să se vadă, nici D. nu avea să-mi împărtăşească entuziasmul. După cinci minute şi circa douăzeci de fraguri, D. s-a lăsat păgubaş.

- Prea greu. Altul!

Am înjurat înfundat, însă m-am stăpânit, decis să continui circul până la capăt.

- Poate ceva de strategie?

- Aaa! s-a luminat D. Chestie de doxă! Ia să vedem!

Am intrat în Warcraft III, jocul care deţine recordul absolut în materie de nopţi nedormite, cu o mână pe mouse, cealaltă mână pe tastatură, paiul de la suc în colţul gurii şi bătălii crâncene pe monitor.

>> Single Player >> Custom Game >> blah blah blah...

- Cu ce rasă vrei să joci?

- ...

- Orc, Undead, Night Elf, Human...?

- Porci! D. zâmbea din toată inima. Simţeam o nevoie acută să-i şterg zâmbetul tâmp de pe faţă, dar m-am stăpânit din nou.

- Orci, l-am corectat printre dinţi.

La cinci minute după, D. era cu baza făcută praf.

- Altceva!

- Poate un arcade? Mortal Kombat?

Slabe speranţe. După cinci minute de „Flawless Victory" (din partea PC-ului) , D. s-a lăsat din nou păgubaş.

- Altceva! răsună din nou invariabila comandă.

- Ar mai fi flight-sim-urile...

- Las-o moartă. Am văzut la TV şi n-am chef să mă scuture.

Din nou, nu aveam nici un chef să-i explic că flight-sim-urile de la TV erau una şi flight-sim-urile de pe PC erau ceva cu totul şi cu totul diferit. În fine... nu chiar aşa de diferit, dar ideea contează. Ajunsesem la capătul răbdării.

- Atunci ce zici de un RPGTBSMMORPG-Action-Adventure?

Obţinusem exact efectul scontat. D. dădu a lehamite din mână.

- Prea greu! Altceva! Ce-i... asta?

Hopa! D. descoperise Volfied! Mda. Uite un clasic care ar putea să-l prindă până şi pe apaticul meu verişor de-a doua. Cum am zis însă, D. e un sucit totalmente. Cum altfel poţi să-i spui unuia care, când îi zic „Sus", merge în jos, când îi zic „Stânga", o ia la dreapta şi când îi zic „Stai" se-nvârte mai ceva ca un cazac rus? După încă cinci minute de masacru - al navelor proprii - D. renunţă în sfârşit definitiv.

- Greu e să fii gamer, îmi zise cu un oftat.

Am încuviinţat. Apoi ne-am ridicat amândoi şi am plecat acasă. Ni se terminase ora.

Buttoyash

LEVEL 02/06

talon de comandă

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL PC TUNING	11 lei noi/ (110.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL FOTO-VIDEO DIGITAL decembrie 2005	10 lei noi/ (100.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL FILME PE DVD	11 lei noi/ (110.000 lei/buc)		

NOU!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa **alex_draghini@vogelburda.ro**

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 02/06

talon de abonament

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe

Perioada	Preț revistă cu CD/DVD	Preț abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	~~81 lei noi/ (810.000 lei)~~	50 lei noi/ (500.000 lei)
12 luni	~~162 lei noi/ (1.620.000 lei)~~	90 lei noi/ (900.000 lei)

cu CD: cu DVD:

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

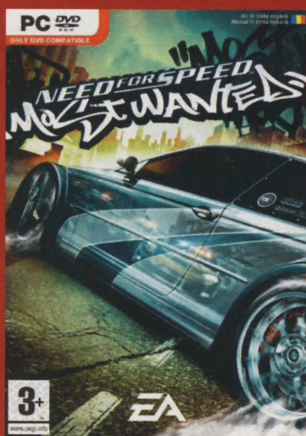
Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI

best distribution

Câștigă jocul Need for Speed: Most Wanted



Care a fost jocul din seria Burnout care a apărut înainte de Burnout: Revenge?

a. Takeover

b. Takedown

c. Runner

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Burnout: Revenge din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 martie 2006.

Calculator Diablo 666 D

- Procesor: Intel® Pentium® D 830 (3 GHz)
- Placă de bază: 945P NEO-F
- Memorie: DDR2 1GB 400 (2*512 MB)
- Hard disk: 200GB S-ATA
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfaţă grafică: RX1300PRO TD256E
- Interfaţă audio: integrată, suport 6 canale
- Interfaţă reţea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură şi mouse
- Garanţie 3 ani

• **4.199** lei cu TVA • **1.095.000** lei cu TVA / lună • **110** lei noi cu TVA / lună

Calculator Diablo 6666 PRO

- Procesor: Intel® Pentium® 4 640 (3,2 GHz)
- Placă de bază: PM8M2-V
- Memorie: DDR 1G 400 (2*512 MB)
- Hard disk: 200GB 2000JD S-ATA
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfaţă grafică: RX9550-TD256 MB
- Interfaţă audio: integrată, suport 6 canale
- Interfaţă reţea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură şi mouse
- Garanţie 3 ani

• **3.199** lei cu TVA • **839.000** lei cu TVA / lună • **84** lei noi cu TVA / lună

Calculator Diablo 6666 G

- Procesor: Intel® Pentium® D 840 (3,2 GHz)
- Placă de bază: P4N SLI-FI
- Memorie: DDR2 1GB 5400
- Hard disk: 250GB S-ATA2
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfaţă grafică: 2 x GF NX6800GT-T2D256E
- Interfaţă audio: SB Aaudigy 4 PRO
- Interfaţă reţea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură şi mouse
- Garanţie 3 ani

• **11.999** lei cu TVA • **3.175.000** lei cu TVA / lună • **318** lei noi cu TVA / lună

Performanţa în care poţi avea încredere!

Sistemele Diablo, bazate pe procesor Intel® Pentium®D, folosesc tehnologie Dual Core, oferind posibilitatea de a rula în paralel mai multe aplicaţii.

Completează viaţa familiei tale oferindu-le un calculator care se potriveşte fiecăruia!

Sistemele Diablo **666 D** şi **666 G** bazate pe procesorul Intel® Pentium®D oferă satisfacţia maximă pentru aşteptările familiei tale, indiferent că vorbim de accesul la informaţii, distracţie sau studiu permanent.

Sistemele Diablo cu procesor Intel® Pentium®D sunt ideale pentru aplicaţii multimedia, vizionare filme pe DVD, procesare audio-video, jocuri în reţea şi pe net, studiu enciclopedii.

Acum vi se oferă puterea de care aveţi nevoie precum şi flexibilitatea de a vă extinde în viitor.

DAE - Credit în EURO, cu DAE de 14.93%, pentru o perioadă de 60 de luni.
Configuraţiile ofertate nu includ monitor şi boxe.

FLAMINGO

www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC); eFlamingo@flamingo.ro
Livrare gratuită la comenzile on-line

